PORADNIKI DO NAJLEPSZYCH GIER 0581

poradnik do gry

Gothic 3

Poradnik zawiera 230 stron i 338 ilustracji

GRY OnLine
www.gry-online.pl

Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Gothic 3

autor: Andrzej „Rylak” Rylski

(c) 2002 GRY-OnLine sp. z o.o.

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp. należą do ich prawowitych właścicieli.

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie 3
Ardea 6
Reddock 10
Cape Dun 16
Montera 26
Gotha 43
Okara 45
Trelis 52
Nemora 61
Geldern 67
Silden 78
Faring 92
Vengard 101
Nordmar - Klan Ognia 106
Nordmar - Klan Wilka 116
Nordmar - Klan Młota 124
Klasztor 133
Bezdroża Nordmaru 135
Braga 136
Ben Erai 143
Ben Sala 149
Lago 154
Bakaresh 158
Ishtar 168
Wykopaliska Al Shedim 177
Mora Sul 181
Bezdroża Varantu 203
Inne 204
Główne zadania 207
Rozwijanie postaci 217
- **Wojownik** 217
- **Łucznik** 218
- **Mag** 219

Najważniejsze przedmioty i postaci 220
- **Ogniste puchary** 220
- **Klucze** 221
- **Artefakty Pradawnych (Artefakty Adanosa)** 222
- **Kamienie teleportacyjne** 222
- **Nauczyciele** 223

Trzy sposoby ukończenia 225
- **Ścieżka Rebeliantów** 225
- **Ścieżka Orków** 227
- **Ścieżka Asasynów** 229

Wydawnictwo GRY-OnLine sp. z o.o.
ul. Królewska 57, 30-081 Kraków
tel.(+48 12) 626 12 50, fax.(+48 12) 626 12 70

(c) 2002-2006 GRY-OnLine sp. z o.o. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiejkolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine sp. z o.o.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.
www.gry-online.pl

Wprowadzenie

Zapraszam do lektury poradnika do jednej z najbardziej wyczekiwanych gier – Gothic III. Od razu muszę zaznaczyć, że nie jest to poradnik w klasycznej formie. Ogrom gothikowego świata oraz olbrzymia liczba zadań i misji, nie pozwalają na skonstruowanie solucji prowadzącej graczy za rękę, krok po kroku. Dlatego też zdecydowałem się na podanie sposobu wykonania wszystkich zadań w grze bez wdawania się w szczegóły. Ograniczam się do podania informacji kto i gdzie daje zadanie oraz w którym miejscu należy je wykonać. Oczywiście w miarę możliwości podpowiadam jak to zrobić by wszystko szło gładko i przyjemnie (jeśli jest to możliwe).

Na początek proponuję zapoznać się z kilkoma podpowiedziami ułatwiającymi grę i zrozumienie moich podpowiedzi.

1. Zadania są pogrupowane według miast w których je wykonujemy. W ramach jednego miasta zapisane są w kolejności alfabetycznej. Jako ostatnie zamieszczam główne questy, wykonywane czasem przez całą rozgrywkę.
2. Nie wszystkie questy da się wykonać podczas jednej gry. Część będzie niedostępna po zdecydowaniu się na współpracę z konkretną frakcją (wtedy druga strona nie będzie z nami rozmawiać). Niektórych pewnie nie uda się znaleźć bo świat jest ogromny i trudno będzie odszukać wszystkie postaci. No i niestety nie raz pewnie zmierzymy się z błędem gry, kiedy to niektóre osoby nie będą z nami rozmawiać (chociaż powinny) albo też ignorują nas choć dajemy im właściwy przedmiot.
3. Kolejność odwiedzania miast jest w zasadzie dowolna, trzeba jednak uważać na niektóre questy, bo mają ograniczenie czasowe (muszą być wykonane np. w dwa dni).
4. Zapisuj stan gry bardzo często (nawet przed każdą walką, przynajmniej na początku grania). W Gothic III każda potyczka może okazać się ostatnią. Nawet najsłabszy potwór może zabić Cię udaną serią ciosów, a takie sytuacje zdarzają się bardzo często. Nie wiem czy to ma być jakieś combo, czy też błąd gry (raczej to drugie) ale z pewnością nie raz doświadczysz sytuacji kiedy to po przyjęciu ciosu jesteś bity aż do śmierci, bez możliwości skontrowania.

5. W trakcie walki nie wahaj się uciekać na bezpieczniejsze pozycje. Niemal cały czas będziesz zmagał się z przeważającymi siłami wroga, nie ma więc nic wstydliwego w wycofywaniu się w celu uleczenia i przygotowania do dalszej walki. Właściwie to jest jedyna skuteczna taktyka, kiedy przyjdzie Ci na przykład uwolnić miasto spod okupacji Orków (stajesz wtedy przed koniecznością pokonania ponad stu wrogów).

6. Bardzo skutecznym narzędziem walki są łuki i kusze (te pierwsze szybciej strzelają, te drugie zadają większe obrażenia). Po wyuczeniu się efektywnego korzystania z łuku (wraz z bonusami), będziesz w stanie wystrzelać większość wrogów, zanim do Ciebie dobiegną.

7. Bronią strzelecką posługują się także wrogowie, musisz więc szczególnie uważać na przeciwników dysponujących łukami i kuszami. Jeśli zostaniesz otoczony przez siły wroga, a wokół rozstawią się łucznicy, zostaniesz naszpikowany strzałami. Takich rywali musisz likwidować na początku. Jeszcze groźniejsi są magowie. Szamani Orków czy nawet goblinów, ciskają ogniste kule z szybkością karabinu maszynowego, potrafią też na chwilę Cię zamrozić. Jeśli wtedy mają wsparcie wojowników, z reguły kończy się marnie. Magów likwiduj w pierwszej kolejności, najlepiej bronią dystansową.

8. Uważaj na starcia w ciasnych miejscach. Jednym z błędów gry jest notoryczne wstrzymywanie Twoich ruchów, przez przeszkody terenowe. Niby nic w tym dziwnego, ale jak zdarzy się tak, że w walce przez trzy sekundy nie możesz się poruszyć bo w jakiś dziwny sposób trzyma Cię ściana, albo też w trakcie ucieczki nie możesz przejść po małym kamieniu lub gałęzi, to robi się nieco frustrujące. Za każdym razem kiedy wróg zaskoczy Cię w np. w ciasnym korytarzu staraj się wycofać do bardziej przestrzennej lokacji.

9. Możesz nosić przy sobie nieograniczoną ilość przedmiotów, korzystaj więc z tego. Wszystko można sprzedać, a pieniędzy nigdy za wiele (jednorazowo będziesz wydawał nawet kilkadziesiąt tysięcy złotych monet).

10. Zbieraj także wszystkie rośliny, minerały, skóry, zęby itp. W grze jest całe mnóstwo questów polegających na przyniesieniu nawet kilkudziesięciu sztuk różnych przedmiotów. W związku z tym, musisz także dbać o wszechstronny rozwój postaci, tak byś mógł oprawiać ze skóry zwierzęta, wydobywać rudę i złoto itd.

11. Przed rozpoczęciem wykonywania zadań w danym mieście, dobrze jest najpierw oczyścić teren z wałęsających się wokół potworów i dzikich zwierząt. Bardzo duża liczba zadań dotyczy eskortowania postaci w dane miejsce. Wtedy Twoi towarzysze mają tendencje do wybierania fatalnych dróg, notorycznie wchodząc w sam środek grupy wrogów. Ty musisz dbać o to by przeżyli a jest to niemal niemożliwe po wejściu w stado lodowych wilków albo nosorożców. Jeśli je wcześniej wybijesz oszczędzisz sobie kłopotów.

12. W trakcie gry spotkasz postaci, które chcą się przyłączyć do Ciebie. Czasem na czas nieokreślony a czasem tylko by wykonać dane zadanie. Z reguły nie jest to ułatwienie gry tylko utrudnienie. Oprócz przypadków opisanych powyżej, najczęściej takie zadania dotyczą pokonania licznej grupy przeciwników. W takich przypadkach masz olbrzymie kłopoty by samemu przeżyć, a Twoi towarzysze zginą niemal na pewno. Żeby nie tracić punktów doświadczenia za niewykonanie zadania postępuj w taki sposób: najpierw zaproponuj danej postaci wspólny atak, podprowadź ją w pobliże miejsca starcia i tam każ poczekać na sygnał. Potem samotnie udaj się na miejsce, załatw sprawę i wróć po towarzysza by zainkasować punkty.

13. Pamiętaj o wszechstronnym rozwijaniu postaci. W Gothic III nie można koncentrować się tylko na tym, by stworzyć postać idealnego wojownika czy maga. Daleko nie zajdziesz jeśli nie będziesz potrafił otwierać zamki, wydobywać rudę, przekonywująco kłamać, oprawiać zwierzynę itd. Dobrze się zastanawiaj wykorzystując rozwinięcia.

14. Rozmawiając z postaciami staraj się wykorzystywać do maksimum możliwości dialogu. Bardzo często zadanie dostaniesz dopiero po dokładnym wypytaniu bohatera niezależnego. Staraj się być dociekliwy, drąż temat, nie wahaj się także odważnie odpowiadać na zaczepki (sporo questów dotyczy dania nauczki spotkanej postaci).

15. Bądź przygotowany na to, że atakując członka danej grupy, reszta ruszy mu z pomocą. Właściwie to nawet zbliżając się z wyjętą bronią ryzykujesz starcie (jeśli zlekceważysz prośbę o schowanie broni). Sytuacja zmieni się dopiero po uzyskaniu wysokiej reputacji w danym mieście. Wtedy możesz pobić (a czasem nawet zabić) postać niezależną bez groźby kary.

To jest mapa świata który przyjdzie Ci przemierzyć. Zaznaczone są tu wszystkie główne lokacje w których dostajesz i wykonujesz zadania. Nie oznaczam dodatkowych, pomniejszych lokacji, jaskiń, myśliwskich chat, kryjówek itp. gdyż jest ich zwyczajnie zbyt wiele. Co gorsza, niejedną lokację ciężko znaleźć, nawet znając jej położenie na mapie. W dalszej części poradnika zamieszczam dodatkowe mapy przydatne w podróży, a także wskazujące miejsca w których znajdują się najważniejsze przedmioty.

Ardea

1. Gorn pokazuje Ci kryjówkę buntowników

Zadanie zleca Gorn w Ardei. Musisz udać się jego tropem do obozu buntowników w Reddock. Ważne jest byś nie zwlekał zbyt długo z jego wykonaniem (a nawet odebraniem zlecenia), bo Rebelianci sami się pojawią i przepadnie Ci okazja do zarobienia punktów doświadczenia.

Zadanie najprostsze z możliwych – droga nie jest długa a do pokonania jest tylko jeden Ścierwojad.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 250
- Reputacja: Rebelianci +1

2. Jack i szczury okrętowe

Zadanie zleca stary wilk morski Jack, mieszkający na nabrzeżu w starej wieży. Twoje zadanie to zabicie bandy szczurów okrętowych, wałęsających się po okolicy.

Banda ma obóz niedaleko wieży. Zabij rzezimieszków nie wdając się w walkę ze wszystkimi na raz – staraj się tak manewrować by wyciągać ich pojedynczo. Skrzynia przy ich ognisku wymaga umiejętności otwierania trudnych zamków. Po sprawie wracaj do Jacka po nagrodę.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 500

3. Jack i złoto buntowników

Zadanie zleca Serduk w Cape Dun. Wykonanie go jest bardzo proste – wystarczy udać się do wieży Jacka (zabiliśmy dla niego szczury okrętowe) i porozmawiać z nim. Pieniądze odda bez problemów.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 750
- Atrybuty: Kradzież +1

4. Porozmawiaj z przywódcą buntowników!

Zadanie zleca Hamlar w Ardei. Po walce z Orkami porozmawiaj z nim i wypytaj dokładnie o aktualne wydarzenia, Xardasa i Rebeliantów.

Po tym jak Gorn doprowadzi Cię do Reddock, wejdź do tunelu prowadzącego w głąb jaskiń. Na samym dnie znajdziesz eks – paladyna o imieniu Javier. To jest właśnie przywódca z którym musisz porozmawiać.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Rebelianci +1

5. Przepędź Orków z Ardei!

Zadanie nie jest zlecane przez żadną osobę (pojawia się automatycznie po rozpoczęciu gry), ale po nagrodę udaj się do Hamlara. Żeby wykonać zadanie musisz wybić wszystkich Orków stacjonujących w Ardei. Nie jest to trudne (później Orkowie walczą już lepiej) a na dodatek możesz liczyć na pomoc swych przyjaciół i zniewolonych mieszkańców.

Nie baw się w szlachetnego rycerza – korzystaj z tego, że masz sprzymierzeńców i atakuj Orków wykorzystując przewagę liczebną. Nie wahaj się zadawać ciosów w plecy, Orkowie nie mają takich skrupułów.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 500
- Reputacja: Rebelianci +2

6. Zabij płochliwego jelenia

Zadanie zleca myśliwy Chris, obozujący w kamiennym kręgu, na pustkowiach pomiędzy Ardeą i Vengardem (Vengard Outdoor). Musisz mu przynieść mięso pięciu upolowanych płochliwych jeleni.

To jest zadanie wymagające dużej cierpliwości. Jelenia nie da się zabić jednym strzałem a bardzo łatwo go spłoszyć. Najlepiej robić to tak: strzelić do jelenia, ten jeśli zostanie trafiony to zacznie uciekać ale po chwili wróci na miejsce i można go dobić. Nie najlepszym pomysłem jest gonienie go przez dłuższą chwilę bo szanse na sukces są minimalne (jeleń po paru sekundach znika w oddali). Można przesunąć się odrobinę w kierunku, w którym uciekał ale niezbyt daleko. Tak czy owak zadanie jest dość frustrujące. Innym sposobem jest poczekanie aż zakupimy lepszy łuk, pozwalający ukatrupić jelenia jedną strzałą (ale to trochę trwa). Po wykonaniu zlecenia Chris zostaje naszym nauczycielem elementów związanych z myślistwem.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 250
- Atrybuty: Zdolności myśliwskie +1

Reddock

1. Broń dla buntowników z Reddock

Zadanie zleca Norris. Jego wykonanie polega na dostarczeniu buntownikom pięciu paczek z bronią. Zlecenie wykonujemy przy okazji realizacji innych zadań. Część paczek można znaleźć przy ognisku patrolu wędrownego Orków, resztę na farmie, na której obozował oddział Toporka. Kilka paczek mają także bandyci obozujący na pustkowiu pomiędzy farmą a wybrzeżem. Paczki dostarczamy Norrisowi. Już po zebraniu pierwszej partii Norris jest gotów szkolić nas (umiejętności wojownika).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 500
- Reputacja: Rebelianci +1
- Reputacja: Reddock +10

2. Daj Sebastianowi, Magowi Ognia, rośliny lecznicze

Zadanie zleca Sebastian w Reddock. To kolejne zlecenie, które realizujemy przy okazji innych działań. Rośliny lecznicze rosną wszędzie a bardzo liczne skupiska występują tuż pod bazą Reddock (przy głównym wejściu i przy drugim wyjściu z jaskiń). Po zebraniu odpowiedniej ilości odwiedzamy Sebastiana i tym samym zyskujemy nauczyciela (Alchemia i Magia).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 250
- Reputacja: Reddock +10
- Atrybuty: Alchemia +1

3. Oczyść południowe jaskinie Reddock

Zadanie zleca Joey, stojący na straży wejścia do południowej części jaskiń. Naszym zadaniem jest oczyszczenie drogi na drugą stronę.

Początkowo sprawę masz z goblinami (niezbyt wymagający rywal). Po ich zabiciu sprawdź skrzynie znajdziesz tam między innymi Reddock Teleport Stone. Później jest już trudniej bo trzeba pokonać wielkie jaszczury (potrafią zarażać osłabieniem). Ostatnią przeszkodą jest wielki pełzacz – szybki i dobrze blokujący odnóżami ciosy.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 750
- Reputacja: Reddock +20
- Atrybuty: Zdolności myśliwskie +1

4. Pokonaj Joey'a na arenie

5. Pokonaj Coppera na arenie

Oba zadania zlecają sami zainteresowani – wystarczy z nimi porozmawiać i skierować konwersację na temat walk na arenie.

Obaj przeciwnicy nie są zbyt wymagający – pokonasz ich bez kłopotu. Seria szybkich ataków załatwia sprawę. Pamiętaj tylko o tym by nie wyjść poza krąg areny, oraz by nie uderzać leżących bez przytomności rywali.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 250 (Copper)
- Punkty doświadczenia: 500 (Joey)
- Atrybuty: Siła +1 (Copper)
- Atrybuty: Siła +1 (Joey)
- Reputacja: Reddock +10

6. Pokonaj w pojedynku Toporka

Topork to dowódca patrolu Orków stacjonującego na farmie (opisane dalej). Porozmawiaj z nim i odważnie wyzwij go na pojedynek. Jeśli walczysz z nim w chacie, jest szansa, że reszta grupy nie ruszy mu na pomoc. Jeśli jednak ruszą z odsieczą trzymaj ich w przejściu – łatwiej się bronić.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 500
- Atrybuty: Siła +1

7. Pozbądź się patrolu Orków stacjonującego na farmie

To zadanie zleca Gelford (jeden z rebeliantów przebywających przed wejściem do jaskiń w Reddock). W tym momencie powinieneś już być po promocji, więc można zdecydować się na odważne starcie bez kombinowania. Farma znajduje się pomiędzy Reddock a wybrzeżem. Jeśli podejdziesz do farmy w nocy, jest szansa na zabicie przywódcy Orków kiedy odpoczywa w budynku (tak by reszta nie zauważyła walki).

Na farmie przebywa także dowódca patrolu Topork i niewolnik Kliff – patrz następne zadania.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 750
- Reputacja: Rebelianci +1

8. Uwolnij Kliffa z niewoli u Orków

To zadanie zleca sam Kliff czyli niewolnik przebywający na farmie. Porozmawiaj z nim i obiecaj uwolnienie z rąk Orków. Po zniszczeniu patrolu porozmawiaj jeszcze raz z Kliffem i opowiedz mu o rebeliantach w Reddock.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 500
- Reputacja: Rebelianci +1
- Reputacja: Reddock +10

9. W Reddock potrzebują kowala

Zadanie zleca dowódca buntowników Javier. Odpowiednim człowiekiem jest Kliff – po uwolnieniu z rąk Orków, namów go przyłączenia się do buntowników. Zgodzi się bez wahania.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 750
- Reputacja: Reddock +10
- Atrybuty: Kowalstwo +1

10. Wybij Orkowy patrol kursujący między Reddock a Ardeą

To zadanie zleca Gelford stojący przed wejściem do jaskiń Reddock. Patrol rozbił obóz niedaleko polany dzików (opisane dalej), przy rozstaju dróg.

Patrol Orków to również nie lada przeciwnik. Najlepszym sposobem jest sprowokowanie dzików do ataku na Ciebie i wprowadzenie ich do obozu Orków. Bestie zaczną walczyć między sobą a Ty stań obok i strzelaj do wszystkich z łuku. Resztę wykończ wręcz. Po walce zabierz leżące obok ogniska pakunki z bronią.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 750
- Reputacja: Rebelianci +1

11. Zabierz Kliffa do Javiera, przywódcy w Reddock

Po tym jak Kliff zgodzi się dołączyć do buntowników musisz go tam zaprowadzić. Wydaj mu polecenie by podążał za Tobą. Farma nie jest daleko od Reddock więc jeśli podążysz najkrótszą drogą to szybciutko wykonasz zadanie a Kliffowi nic się nie stanie.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 750
- Reputacja: Reddock +10

Żeby wykonać to zadanie musisz wcześniej otrzymać W Reddock potrzebują kowala.

12. Zabij agresywne dziki

Zadanie zleca Brenton stojący przy wejściu do obozu w Reddock. Dziki są niesłychanie wymagającymi rywalami na tym etapie gry i bardzo ciężko się z nimi walczy. Stado tych wrednych bestii przebywa na leśnej polanie niedaleko Reddock. Jeśli chcemy to rozegrać w bezpośrednim starciu to warto stanąć na trudno dostępnym zboczu wzgórza, sprowokować dziki do ataku strzałem z łuku i walczyć stojąc wyżej od wroga. Mimo dogodnej pozycji będzie to bardzo trudne starcie. Znacznie lepiej połączyć to zadanie ze sprawą orkowego patrolu (opisane wcześniej).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 500
- Reputacja: Reddock +10
- Atrybuty: Zdolności myśliwskie +1

13. Znajdź buntownicze podziemie w Cape Dun

Zadanie dostajemy od Javiera. Trzeba udać się do Cape Dun i poprzyglądać pracującym niewolnikom.

Agentem podziemia jest niewolnik przerzucający gnój. Porozmawiaj z nim (ma na imię Phil), a bez trudu dowiesz się kim jest. On tez zleca kilka dalszych zadań.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 500
- Reputacja: Rebelianci +2
- Reputacja: Reddock +10

14. Zniszcz obóz buntowników, Reddock

Zadanie zleca szef Orków w Cape Dun Uruk. Konkretnie chodzi o zabicie Javiera, ale nie da się tego zrobić bez zniszczenia wszystkich buntowników.

Ustaw się na szczycie schodów wejściowych do Reddock. Strzel z łuku w jednego z buntowników by wywabić go na górę. Kilku zerwie się do ataku, strzelaj tak długo jak możesz, potem przerzuć się na walkę wręcz. Po odparciu pierwszej fali sprowokuj następną szarżę. Przesuwaj się powoli na dół i likwiduj kolejne grupy aż do zabicia Javiera.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2500
- Reputacja: Orkowie +7

Cape Dun

1. Cyrus potrzebuje wódy

Zadanie zleca nam sam Cyrus.

Cyrus to jeden z najemników pracujących dla Orków z Cape Dun. Najczęściej przebywa obok magazynów Urkrassa i Bufforda. Zadanie banalnie łatwe, najprawdopodobniej masz ze sobą przynajmniej jedną butelkę gorzały. Jeśli nie to zakup od kogokolwiek i podaruj najemnikowi. Od Cyrusa dostajesz jedno zadanie, możesz go przyłączyć jako towarzysza podróży, na czas wykonywania tej misji.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 500
- Reputacja: Cape Dun +10

2. Dostarcz Urkrassowi jego towary

Zadanie zleca nam arogancki Ork Urkrass zajmujący się handlem w Cape Dun.

Naszym celem jest odnalezienie trzech skrzyń z towarami należącymi do Urkrassa. Najczęściej towary przetrzymywane są w jaskini, w której siedzibę mają bandyci dowodzeni przez Ortegę. Walka z nimi należy do tych trudniejszych, ze względu na liczebność wroga. Można jednak użyć fortelu i wykorzystać teren by zdobyć przewagę. W jednej z lokacji (widocznej na ostatnim screenie) jest murek na który można się wspiąć. Z tego miejsca mamy doskonały widok na bandziorów, dzięki czemu możemy ich ostrzelać z łuku. Jak podejdą blisko nas, wystarczy zeskoczyć na dół. W ten sposób można wybić większość przeciwników, zanim którykolwiek pomyśli o zejściu na dół przez korytarz. Po pokonaniu samego Ortegi, można przystąpić do grabieży. Oprócz towarów Urkrassa znajdziemy skrzynie z oliwą, potrzebne do wykonania innego zadania.

Raz mi się zdarzyło, że w jaskini Ortegi nie było skrzyń. Znalazłem je wtedy przy ognisku bandziorów, obozujących na pustkowiach pomiędzy chatą myśliwego Jensa a oceanem.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Cape Dun +15

3. Ekwipunek schwytanego paladyna

To zadanie pojawia się w trakcie konwersacji z łowcą niewolników stojącym przy wejściu do Cape Dun.

Wypytaj Gamala dokładnie o złapanego paladyna. Dowiesz się od niego, że sprzedał ekwipunek Urkrassowi. Teraz musisz udać się do samego Urkrassa i odkupić od niego wszystkie graty.

Zadanie będące częścią jednego z głównych questów!

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 5000
- Reputacja: Rebelianci +1

4. Kufer alchemika

To zadanie pojawi się jeśli dokładnie wypytasz kupca Marlo z Reddock, o osobników zajmujących się handlem różnymi towarami. W Cape Dun rezyduje podejrzany alchemik i to właśnie jego kufer musisz okraść.

Zadanie można wykonać na dwa sposoby. Musisz poczekać aż Fadi wyjdzie na zewnątrz przygotowywać mikstury w swoim kociołku. Wtedy po cichu okradnij jego skrzynię. Drugi sposób to wstrzymanie się z wykonaniem zadania aż do momentu przystąpienia do oczyszczenia Cape Dun z Orków. wtedy będziesz musiał wybić wszystkich zielonoskórych i ich sprzymierzeńców (w tym Fadiego). Martwy alchemik nie będzie zgłaszał sprzeciwów co do otwarcia kufra.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 500
- Atrybuty: Kradzież +1

5. Kwatermistrz z Cape Dun chce mikstur leczniczych

Zadanie zleca sam kwatermistrz czyli Deckard.

Deckarda znajdziesz tuż obok sklepu Urkrassa, pod magazynem z zaopatrzeniem. Kwatermistrz potrzebuje trzech mikstur leczniczych. Powinieneś tyle mieć przy sobie, a jeśli nie to zakup lub uwarz kilka. W zamian będziesz mógł dokonywać zakupów u Deckarda (ma bardzo drogi sprzęt).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 500
- Reputacja: Cape Dun +10

6. Mięso dla Hareka

To zadanie zleca sam Harek, którego znajdziesz na zboczu wzgórza nieopodal Cape Dun.

Żeby dostać zadanie musisz umiejętnie porozmawiać z Harekiem (to znaczy tak, by przyznał, że nie jest zbieraczem ziół). Masz tylko jedną szansę na wykonanie tego zadania, bo zbiegły niewolnik nie poprosi drugi raz. Z Harekiem będziesz miał do czynienia jeszcze później.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 500

7. Oliwa do lamp dla Ardei

Zadanie zleca kupiec Iomar, którego możesz znaleźć przy rozstaju dróg, niedaleko kręgu Chrisa i jaskini Ortegi. Iomar został napadnięty przez bandytów Ortegi, którzy ukradli pięć skrzyń z olejem. Zadanie wykonasz przy okazji likwidacji bandytów w jaskini. Po walce pozbieraj skrzynie porozrzucane po jaskiniach i oddaj je Iomarowi.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 500
- Atrybuty: Kradzież +1

8. Paczki z bronią dla Phila

Zadanie zleca agent podziemia w Cape Dun Phil. Musisz mu dostarczyć trzy paczki z bronią. Znajdziesz je w obozowisku bandytów (pisałem o nim przy okazji questu z towarami Urkrassa), kilka pakietów jest także w jaskiniach pod Cape Dun ale zdobycie ich wymaga pokonania bardzo silnych potworów (raczej za silnych na ten etap gry).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 500
- Reputacja: Rebelianci +1

9. Plaga bandytów na wybrzeżu

O bandytach można usłyszeć od kilku różnych osób ale zadanie dostaniesz od Cyrusa (podarowałeś mu wcześniej wódę). Chodzi po raz kolejny o bandę Ortegi. Zadanie wykonasz przy okazji odzyskiwania towarów Urkrassa i oliwy Iomara. Możesz zabrać ze sobą Cyrusa by wspomógł Cię w walce.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Orki +1
- Reputacja: Cape Dun +10

10. Pokonaj Darmoka na Arenie

11. Pokonaj Fadiego na Arenie

W Cape Dun walkami na arenie zarządza Arokh. To z nim musisz porozmawiać by wyzwać kolejnych rywali na pojedynek.

Fadi jest słabiutkim szermierzem, Darmok niewiele lepszym (ale za to ma silny cios). Nie powinieneś mieć większych kłopotów. Pamiętaj o zachowaniu reguł (nie wykraczaj poza obręb areny, nie uderzaj leżących).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1250 (Fadi)
- Punkty doświadczenia: 2500 (Darmok)
- Reputacja: Cape Dun +10 (Fadi)
- Reputacja: Cape Dun +10 (Darmok)
- Atrybuty: Siła +1 (Fadi)
- Atrybuty: Siła +1 (Darmok)

12. Pomóż Harekowi w ucieczce

Zadanie dostaniesz od Hareka, jeśli wcześniej przyjmiesz misję złapania go dla Gamala. Musisz zdecydować, po czyjej stronie stajesz. Jeśli zdecydujesz się na pomoc Harekowi, doprowadź go do chaty myśliwego Jensa. Harek nauczy Cię za to Akrobatyki.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Rebelianci +1

13. Skóry dla myśliwego Jensa

Zadanie zleca sam Jens, mieszkający w chacie pomiędzy Cape Dun a wybrzeżem. Misję wykonasz dostarczając myśliwemu dziesięć wilczych skór. Najprawdopodobniej nie masz jeszcze umiejętności ściągania skór z upolowanych zwierząt, ale można wykonać zadanie w prostszy sposób. Udaj się do Cape Dun i rozglądaj uważnie w poszukiwaniu skór. Znajdziesz ich ponad dziesięć, porozrzucanych po ziemi i wokół budynków.

Zyski:

- Doświadczenie: 500
- Reputacja: Cape Dun +10

14. Wykradnij trzy złote kielichy z magazynu Urkrassa

Zadanie zleca Serduk, stale kręcący się wokół Phila, Cyrusa i reszty.

Wykradnięcie trzech kielichów jest prostsze niż się wydaje. Wejdź do magazynu tylnymi drzwiami. Kielichy znajdują się w różnych miejscach na podłodze i półkach. Jeśli masz szczęście to Urkrass

wyjdzie na zewnątrz. Jeśli zostanie w środku to pilnuj tylko by stał tyłem w momencie w którym sięgasz po zdobycz. Tak długo jak jest odwrócony do Ciebie plecami, nic Ci nie grozi. Na półce znajdziesz jeszcze Cape Dun Teleport Stone. Po kradzieży wyjdź tylnymi drzwiami, a na ewentualne pytania o ginące przedmioty odpowiadaj, że nic nie wiesz.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2500
- Atrybuty: Kradzież +1

15. Zabierz niewolnika Hareka z powrotem do Gamala

Zadanie zleca Gamal, łowca niewolników od którego dowiedziałeś się o przedmiotach złapanego paladyna. Zbiegły niewolnik to Harek, którego już wcześniej spotkałeś. Pójdź po niego i przyprowadź z powrotem do Gamala. Musisz wybrać pomiędzy oddaniem go Gamalowi a ułatwieniem ucieczki (opisane kilka questów wcześniej).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2500
- Reputacja: Asasyni +1

16. Zabij głodne wilki grasujące w okolicy Cape Dun

Zadanie zleca dowódca najemników w Cape Dun Bufford.

Zadanie polega na wybiciu kilku stad głodnych wilków terroryzujących okolicę. Z reguły są to trzy grupy liczące razem dwanaście sztuk. Zrób przebieżkę wokół Cape Dun i pozabijaj bestie.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 500
- Reputacja: Cape Dun +15
- Atrybuty: Zdolności myśliwskie +1

17. Zioła lecznicze dla alchemika

Zadanie zleca alchemik Esiel (ten od kuferka). Dostarcz mu dwanaście sztuk ziela leczniczego a zyskasz nauczyciela alchemii.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 250
- Reputacja: Cape Dun +10
- Atrybuty: Alchemia +1

18. Oswobodź Cape Dun

W sprawę zamieszanych jest kilka osób, ale najważniejsi są Phil i paladyn Wenzel. Kiedy już będziesz gotowy (to znaczy załatwisz wszystkie sprawy z Philem) namów paladyna do ataku na Orków.

Walka będzie niezwykle ciężka bo przeciwników jest całe mnóstwo. Wenzel ruszy od razu do ataku i najlepszym pomysłem jest pozwolenie rywalom na atakowanie paladyna. Sam trzymaj się z tyłu i atakuj Orków i najemników zajętych walką z Wenzelem. Musisz być cały czas w ruchu by nie stać się celem łuczników i kuszników. Po wybiciu rywali na górze obozu skieruj się na dół. Tu możesz przerzucić się na łuk i ostrzeliwać przeciwnika walczącego z Wenzelem. Potyczka może mieć różny przebieg, zależny od działań Wenzela. Czasem warto pozwolić Orkom na szturmowanie budynku w którym przetrzymywany był paladyn – w ten sposób nie będziesz atakowany przez zbyt wielu rywali w jednym czasie. Nie można jednak zbyt długo się dekować bo Wenzel nie jest nieśmiertelny i trzeba go wspomagać.

Zyski:

- Punkty doświadczenia:5000
- Reputacja: Rebelianci +10

19. Porządki Wenzela

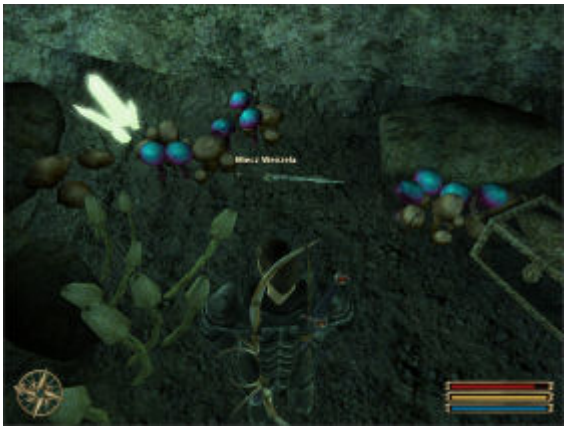
Zadanie zleca Wenzel, po tym jak go namówisz do ataku na Orków okupujących Cape Dun. Żeby je wykonać musisz po prostu podążać za paladynem, tak długo aż wybijecie wszystkich nieprzyjaciół (wykonujesz to zadanie równocześnie z poprzednim).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 750
- Reputacja: Rebelianci +1

20. Zaginiony miecz Wenzela

Zadanie zleca sam Wenzel, już po rozprawieniu się z Orkami okupującymi Cape Dun.



Zadanie wykonasz dopiero po dotarciu do Montery. Tuż przed miastem znajduje się jaskinia zamieszkana przez stado wściekłych wilków. Po zabiciu bestii spenetruj pieczary. Miecz Wenzela leży na ziemi tuż obok skrzyni.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 500
- Reputacja: Rebelianci: +1

21. Zniszcz buntownicze podziemie w Cape Dun

To zadanie zleca szef Orków rezydujących w Cape Dun Uruk. Trzeba z nim porozmawiać i popytać o dręczące go problemy. Żeby wykonać zadanie musisz zabić Phila.

Żeby wykonać zadanie nie musisz rozmawiać z Philem. Po prostu podejdź do niego i zaatakuj. Nie musisz się obawiać reakcji Orków – nie mają zamiaru ingerować w starcie.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2500
- Reputacja: Orki +2

Montera

1. Basir chce swoją starą złotą szkatułę

Zlecenie daje sam Basir przebywający w karczmie w Monterze.

Basir został napadnięty i wypędzony przez grupę rebeliantów obozujących niedaleko jednej z dróg wiodących do Montery (wykonujesz dla nich zadanie dotyczące Goblinów). Szkatuły szukaj w szczątkach karawany.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 500
- Reputacja: Asasyni +1

2. Dennis chce żeby, Bradley lepiej traktował niewolników

Jedno z zadań związanych z pracą niewolników w Monterze. Zleca je Dennis.

Dennisa znajdziesz na farmie obok miasta, z kolei Bradley jest nadzorcą niewolników pracujących przy poszukiwaniu artefaktów. Tu nic nie trzeba kombinować – po prostu przekaż żądanie Dennisa Bradleyowi.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 750
- Reputacja: Montera +4

3. Folleckowi należy się nauczka

Część zadania zleconego przez Orka z dziedzińca zamkowego, ale to Ty sam przyczyniasz się do otrzymania zlecenia – po prostu musisz wyzwać Follecka na pojedynek.

Follecka znajdziesz na samym szczycie najwyższej zamkowej wieży. Obudź go i przekaż mu żądania Kor-Shacha. Potem wyzwij go na pojedynek i pokonaj. Nie obawiaj się reakcji pozostałych Orków, nikt wam tu nie będzie przeszkadzał.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Atrybuty: Siła +1

4. Jak lojalni są wobec Orków ich najemnicy?

Zadanie zleca dowódca najemników w Monterze Marik. Musisz stać się jego szpiegiem i donosić mu jak postrzegają jego osobę inni najemnicy.

Żeby wykonać misję musisz porozmawiać ze wszystkimi najemnikami i popytać ich o Marika. Kilka razy będziesz zmuszony wykonać dodatkowe zadanie ale o tym dalej. Całość będzie wykonana dopiero wtedy gdy udowodnisz, że Sanford jest szpiegiem buntowników i zabijesz go. To jest zadanie z gatunku tych, które mogą powodować zamknięcie możliwości otrzymania niektórych questów.

Zyski:

- Doświadczenie: 1500
- Reputacja: Montera +10

5. Kamienne korzenie dla druida Porgana

Zadanie zleca sam Porgan, który szefuje oddziałowi gońców leśnych. Spotkasz ich wędrując dłuższą drogą do Montery – mają siedzibę w jednej z jaskiń.

Porgan zażąda dostarczenie dwudziestu sztuk Kamiennego korzenia. Jeśli dokładnie przeszukiwałeś teren wzdłuż drogi to powinieneś mieć już ziele. Jeśli nie wróć się kawałek do rzeki – tam rośnie całe mnóstwo tego korzenia.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2000
- Reputacja: Gońcy Leśni +15

6. Kamień druidów Porgana

Zadanie zleca Porgan – masz odnaleźć kamień druidów skradziony przez patrol Orków nękający leśnych gońców. Kamień odnajdziesz przy ciele Orka, po zabiciu patrolu obozującego niedaleko jaskiń gońców (wiąże się z tym inne zadanie).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 750
- Reputacja: Gońcy Leśni +15

7. Kelvin wraca do pracy w świątyni

Kolejne zadanie związane z wymianą grup niewolników pracujących w Monterze, zleca je Bradley. Musisz odnaleźć na farmie Kelvina i wydać mu rozkazy. Niewolnik będzie się próbował wymigać i zaproponuje wykonanie zadania dla niego. Lepiej jest przystać na jego propozycję ale jeśli rozkażesz mu wracać do pracy przy świątyni też zostaniesz nagrodzony.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 750
- Reputacja: Montera +2

8. Marik chce listę niewolników Bradleya

Zadanie zlecone przez Marika jest związane ze sprawą pracy niewolników w Monterze a przy okazji sprawdzianem lojalności Bradleya. Musisz udać się do chaty Bradleya i ukraść listę leżącą na stole. Uważaj tylko by Bradley Cię na tym nie przyłapał.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 750
- Reputacja: Montera +4

9. Mleko dla opiekuna Magazynu

Zadanie zleca główny magazynier Montery Sanford. Potrzebuje on pięciu beczułek z mlekiem.

Udaj się na farmę i rozglądaj za beczułkami. Stoją one na ziemi w kilku miejscach (musisz zebrać ich pięć). Możesz śmiało je zabierać nikt nie zapyta co robisz.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 700
- Reputacja: Montera +2

10. Nakłoń najemnika do opuszczenia miejsca spotkań

Zadanie zleca Otis, przywódca grupki buntowników obozujących przy drodze do Montery (to ci sami, którzy napadli na Basira). Jeden z najemników z Montery obozuje przy niedalekiej zniszczonej wieży, przeszkadzając buntownikom w spotkaniach z ich szpiegiem.

Najemnik Trano nie reaguje na prośby i groźby. Zadanie wykonasz dopiero po przyjęciu zlecenia od Marika, dotyczącego sprawdzania lojalności najemników. Podkapuj wtedy Trano a Marik rozkaże Ci popędzić najemnika do pracy, grożąc mu obcięciem żołdu.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Rebelianci +1

11. Niech najemnik Trano dowie się, że nie dostanie pensji

Zadanie zlecone przez Marika w ramach sprawdzania lojalności. Udaj się pod wieże i postrasz Trano obcięciem żołdu. W ten sposób wykonasz też zadanie dla Otisa.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 750
- Reputacja: Montera +4

12. Niewolnik Kelvin chce zostać w zagrodzie

Zadanie związane z wymianą grup niewolników pracujących w Monterze. Otrzymasz je od Kelvina jeśli zgodzisz się nie posyłać go do pracy przy wykopaliskach. W zamian dostaniesz kilka informacji ułatwiających wykonanie innych questów.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 500

13. iewolnik Leon znów pracuje w świątyni

Kolejne zadanie polegające na wymianie grup niewolników pracujących w Monterze (zlecane przez Bradleya i Dennisa). Leon nie ma Ci nic do zaproponowania więc bez skrupułów wyślij go do wykopalisk.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 500

14. Niewolnik Rufus pragnie się dostać do Okary

Zadanie dostaniesz od Rufusa już po tym jak pomożesz mu uciec z farmy. Po dobiegnięciu do lasu porozmawiaj z nim a zostaniesz poproszony o eskortowanie Rufusa do samej Okary. Towarzysząc mu bądź przygotowany na starcie z dwiema licznymi grupami wielkich wilków. Uważaj na Rufusa bo jak go zabiją zadanie nie będzie wykonane.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Rebelianci +1

15. Nowa zmiana w obozie niewolników

Zadanie zleca nadzorca niewolników Bradley. Musisz znaleźć niewolników najbardziej wycieńczonych pracą przy wykopaliskach i odstawić ich na farmę do lżejszej pracy. Jednocześnie przyprowadź od Dennisa wypoczętych niewolników do pracy przy kopaniu.

Dwaj niewolnicy to Bengerd i Osko, znajdziesz ich na dole przy pracy. Zanim zostaną odprowadzeni na farmę dokładnie wypytaj obu o wszystko o co można. Jeden z nich opowie Ci kilka rzeczy pomagających wykonać inne zadania, a drugi (Bengerd) obdaruje znalezionym przy kopaniu pucharem. To nic innego jak jeden z ognistych kielichów!

Uwaga! Zadanie będące częścią jednego z głównych questów.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Montera +4

16. Odbierz daninę z farmy Domenika

Zadanie zleca Bradley. Musisz udać się na farmę Domenika – z pewnością go spotkałeś wędrując do Montery. To ten gość, który rozkazał Ci stawić się u Marica i wskazał dwie drogi.

Teraz Domenik już nie będzie takim cwaniakiem – odda Ci pieniądze bez dyskusji. Będziesz je mógł zatrzymać bo Bradley ich naprawdę nie potrzebuje.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Montera +6

17. Pokonaj Dana na arenie

To jeden z całej serii pojedynków na arenie Montery. Zadanie zleca, podobnie jak w innych przypadkach walk gladiatorskich, sam zainteresowany czyli Dan.

Pokonanie Dana wiąże się z przestrzeganiem takich samych reguł jak zawsze. Najważniejsze jest jednak to, że jako nagrodę możesz wziąć niewolnika potrzebnego do wykonania innego zadania.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Montera +6
- Atrybuty: Siła +1

18. Pokonaj Fedora na arenie

Standardowe zlecenie związane z walką na arenie.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Montera +6
- Atrybuty: Siła +1

19. Pokonaj Goose'a na arenie

Standardowe zlecenie związane z walką na arenie.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Montera +1
- Atrybuty: Siła +1

20. Pokonaj Ugo na arenie

Standardowe zlecenie związane z walką na arenie.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Montera +6
- Atrybuty: Siła +1

21. Pokonaj na arenie mistrza Ashtona

Zlecenie daje sam Ashton. Zadanie można otrzymać dopiero po pokonaniu wszystkich innych gladiatorów walczących na arenie.

Ashton jest arogancki i pewny siebie. Co prawda jest lepszy od pozostałych ale nie na tyle byś miał z nim kłopot. Z Ashtonem związane są także inne zadania.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1250
- Reputacja: Montera +6
- Atrybuty: Siła +1

22. Powiedz Dennisowi, że Bradley potrzebuje niewolników

Zadanie związane z wymianą niewolników pracujących w Monterze. Po przekazaniu Dennisowi prośby Bradleya musisz znaleźć dwóch nowych niewolników. Są to Kelvin i Leon ale temu pierwszemu możesz odpuścić (zgodnie z opisanym questem).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Montera +4

23. Pozbądź się strażników obozu niewolników

Zadanie zleca jeden z dowódców oddziałów rebeliantów – Daryl. Musisz się w jakiś sposób pozbyć strażników pilnujących niewolników przy wykopaliskach.

Cały problem polega na tym, by nie ściągnąć całej grupy na raz. Podchodź do kolejnych strażników i fortelem wyciągaj ich do lasu gdzie czeka grupa Daryla. Używaj pojawiających się opcji dialogowych (polowanie, szef etc.) do wabienia Orków. Unikaj tylko hasła nawołującego do walki z buntownikami. Wysyłaj strażników pojedynczo do lasu by tam rozprawili się z nimi rebelianci. Sam też możesz delikatnie ich wesprzeć, bo może być i tak, że Orkowie dadzą radę ich pokonać. Musisz być jednak bardzo dyskretny bo inaczej Marik oskarży Cię o współpracę z buntownikami.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1250
- Reputacja: Rebelianci +1

24. Przepędź Oków z Montery

Zadanie daje Sanford jak już uporasz się z dostarczeniem wiadomości do Okary i uzyskasz dostęp do Vareka. Sygnałem do ataku ma być zabicie wodza Orków Vareka, jednak najlepiej zrobić to inaczej. Zanim się do tego zabierzesz upewnij się, że załatwiłeś wszystkie sprawy i zadania w Monterze, bo później już nie będzie z kim.

Nie zaczynaj walki w siedzibie Vareka bo albo narazisz się na natychmiastowy atak wielu Orków, albo nic nie zyskasz – może się zdarzyć tak, że dzięki wysokiej reputacji Orkowie nie zareagują nawet na zabicie ich wodza. Wybierz się na farmę (tę bardziej oddaloną od miasta) i stań na jej obrzeżu. Strzel z łuku do najemników, prowokując ich do ataku. Tym samym zaczniesz wielką bitwę – do zabicia jest ponad stu wrogów! Pierwszą falę odeprzesz w miarę gładko, dopiero kiedy pojawią się kusznicy zacznie się najcięższy moment. Od tej chwili musisz być niezwykle szybki, bezustannie zmieniać pozycje, kryć się za budynkami i uciekać daleko by się podleczyć. Spróbuj wprowadzić wrogów na patrol buntowników. Później wbiegnij na drugą farmę, gdzie trwają walki między okupantem a niewolnikami. Wspomagaj niewolników, bo to cenni sprzymierzeńcy. Po oczyszczeniu farm udaj się do miasta, gdzie również wybuchło powstanie. Tu znów czeka Cię bitwa, a może się zdarzyć i tak, że z powodu błędu gry, jeszcze raz będziesz walczył z niektórymi postaciami (ja na przykład z Varekiem i Marikiem walczyłem dwa razy). Bitwa skończy się w momencie w którym Orkowie dadzą hasło do odwrotu (musisz ich zabić naprawdę mnóstwo). Porozmawiaj z Sanfordem i zakończ tym samym wyzwalanie Montery.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 5000
- Reputacja: Rebelianci +5

25. Przynieś Marikowi dowód, że Ashton podkrada złoto

Zadanie zlecone przez Marika, ale cynk o przekrętach Ashtona dostajesz od kogo innego (niewolnik Kelvin lub któryś z najemników). Dowodem podkradania kasy jest lista znajdująca się w skrzyni ukrytej za areną w Monterze.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 500

26. Pszenica dla opiekuna magazynu

Zadanie zleca magazynier Sanford. Musisz udać się na farmę i przynieść piętnaście worków pszenicy.

Rozglądaj się uważnie, bo worki leżą na ziemi porozrzucane niemal po całej farmie. Możesz je zbierać bez krycia się, bo nikt się tym nie interesuje. Problem w tym, że na farmie znajdziesz tylko dziesięć worków. Resztę zdobędziesz dopiero w obozie złodziei ziarna, wykonując inne zadanie.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 750
- Reputacja: Montera +2

27. Rozpraw się z Sanfordem

Zadanie zleca Marik po tym jak doniesiesz mu o powiązaniach Sanforda z buntownikami. Musisz po prostu zabić magazyniera, bez obawy, że przeszkodzą Ci w tym Orkowie. Musisz zdecydować po której stronie staniesz (Orkowie – Rebelianci), zanim podejmiesz się wykonania tego questa.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1250
- Reputacja: Orkowie +3
- Montera +4

28. Rufus ucieka z farmy

Zadanie zleca sam Rufus, który jest jednym z niewolników na farmie. Rufus ma powiązania z buntownikami i marzy o tym by uciec do ich kryjówki w Okarze. Mimo tego, że farmy pilnuje wielu najemników ucieczka nie będzie trudna. Po prostu rozkaż Rufusowi uciekać ile sił w nogach obiecując wsparcie w razie pogoni. Najemnicy są tak rozleniwieni, że nikt nie pomyśli o pogoni. Po dobiegnięciu do lasu porozmawiaj z Rufusem, wysłuchaj jego tyrady i skłoń do powierzenia Ci następnego zadania polegającego na eskortowaniu zbiega do Okary (opisane powyżej).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 500
- Reputacja: Rebelianci +1

29. Sobota chce z powrotem niewolnika Dana

Zadanie zleca Sobota, asasyn odpowiedzialny za dostarczanie Monterze niewolników.

Jeden z niewolników Soboty został oddany Danowi, gladiatorowi walczącemu na arenie. Żeby go odzyskać musisz pokonać Dana w pojedynku a jako nagrodę zabierzesz właśnie niewolnika.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Asasyni +1

30. Sobota chce z powrotem niewolnika Thoreka

Drugie zadanie zlecone przez Sobotę. Thorek jest kowalem i ma kuźnię tuż obok domu Soboty (naprzeciwko).

Najprostszym sposobem na odzyskanie niewolnika jest po prostu wykupienie go. Zapłacisz 1000 złotych monet i gość jest Twój. Na tym etapie pieniędzy powinieneś mieć dość by zrobić to od ręki.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Asasyni +1

31. Thorek potrzebuje magicznej rudy

Zadanie zlecone przez samego kowala Thoreka. Musisz mu przynieść pięć kawałków rudy. Nie możesz jednak zwlekać z tym więcej niż dwa dni. Bytć może już masz rudę przy sobie. Jeśli nie to możesz ją zdobyć w kopalni znajdującej się niedaleko Okary (zadanie związane z Randallem)

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Montera +4

32. Tchórzliwe gobliny

Zadanie zleca przywódca jednej z band rebeliantów Armon. Tuż obok ich obozowiska siedzibę urządziła sobie grupa wyjątkowo złośliwych goblinów.

Gobliny nie są wymagającym przeciwnikiem na tym etapie gry. Powinieneś dać sobie radę nawet bez stosowania podchodów i odskoków. Po walce spenetruj jaskinie.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 750
- Reputacja: Rebelianci +1

33. Udaj się z Arakosem na poszukiwania orkowego patrolu

Zadanie zleca jeden z wojowników leśnych gońców Arakos. Wysłuchaj jego opowieści i zgódź się pomóc w walce z patrolem Orków. podążaj śladem Arakosa.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 500
- Atrybuty: Umiejętności myśliwskie +5

34. Wiadomość dla Okary

Misję zleca Sanford. Twoim zadaniem jest zaniesienie wiadomości przywódcy buntowników w Okarze Rolandowi. Już tam byłeś przy okazji eskortowania Rufusa więc droga będzie częściowo oczyszczona. Uważaj jednak bo w szczególnie dzikich i niedostępnych zakątkach można się natknąć na potężne stwory np. Ogry.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Rebelianci +1

35. Yoric potrzebuje starej broni

Zadanie zleca sam Yoric czyli główny kwatermistrz Orków w Monterze. Mieszka on na zamku więc dostaniesz się tam dopiero posiadając odpowiednią reputację w Monterze.

Twoim zadaniem jest dostarczenie aż dwudziestu paczek z bronią. Szukaj ich przede wszystkim w obozach buntowników – wszystkich otaczających Monterę (wykonujesz dla nich różne questy). Jeśli masz wcześniej zdobyte pakiety również możesz je doliczyć.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1250
- Reputacja: Orkowie +3

36. Zabij krowy

Zadanie zleca przywódca jednego z oddziałów buntowników obozujących wokół Montery – Mason.

Twoim zadaniem jest zlikwidowanie krów pasących się na farmie na której stacjonują najemnicy (to ta z której zabierałeś mleko). Krów jest siedem i najlepiej zlikwidować je w nocy strzałami z łuku. Raczej nikt nie powinien nic zauważyć.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 700
- Reputacja: Rebelianci +1

37. Zgłoś się do przywódcy orkowych najemników w Monterze

Zadanie zleca Domenik – najemnik stacjonujący na pierwszej farmie, którą spotykasz po drodze do Montery. To ten sam gość który wskaże Ci drogę, do niego też wracasz po daninę. Na dotarcie do Marika masz trzy dni.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 500
- Reputacja: Montera +2

38. Zlikwiduj pozycje buntowników dookoła Montery

To zadanie zleca sam Varek, główny przywódca Orków w Monterze. Żeby je dostać musisz posiadać wysoką reputację w mieście i zdecydować się na działanie na szkodę Rebeliantów (wcześniej będziesz musiał zniszczyć Okarę). Wykonanie misji polega na zlikwidowaniu trzech oddziałów rebeliantów, przebywających na terenach przyległych do miasta. Są to grupy dowodzone przez Daryla, Masona i Otisa (poznałeś je przy okazji wykonywania innych zadań).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Orkowie +3

39. Złodzieje ziarna muszą zaprzestać swojego procederu

Zadanie zleca szef najemników stacjonujących na jednej z farm (to z niej zabierasz ziarno dla Sanforda). Elber prosi Cię o pozbycie się grupy złodziei okradających w nocy farmę.

Złodzieje mają swoją siedzibę w gąszczu drzew pomiędzy farmą a Gothą. Odnajdź ją i wybij wszystkich rzezimieszków. Potem przeszukaj obóz bo są tam worki z ziarnem, którego Ci brakuje do innego questa.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1250
- Reputacja: Montera +6

40. Złodziejski patrol Orków

Zadanie zlecone przez gońca leśnego Arakosa. To jest ten sam patrol, który musieliście wytropić. Tym razem Twoim zadaniem jest wybicie Orków co do nogi.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Gońcy Leśni +10

41. Zmuś Follecka do pracy na dziedzińcu zamkowym

Zadanie zlecone przez jednego z Orków przebywających na dziedzińcu zamkowym. Dostaniesz je po osiągnięciu wysokiej reputacji.

Kor-Shach prosi o odnalezienie i pogonienie do pracy jednego ze swoich najlepszych wojowników – Follecka. Tego znajdziesz na szczycie zamkowej wieży. Potem należy dać mu wycisk (opisane w innym zadaniu) i osiłek potulnie zabierze się do pracy.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Orkowie +1

42. Znajdź i zabij agresywne wilki

Zadanie zleca szef najemników stacjonujących na farmie (tej od mleka) – Dennis. Musisz zniszczyć stado wilków regularnie napadających na zwierzęta z farmy. Zadanie wykonujesz przy okazji szukania miecza Wenzela, w tej samej jaskini żyje stado, które musisz zlikwidować. Wybij wilki co do nogi (jest ich osiem).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Montera +4

43. Zwróć Bradleyowi skradzioną listę niewolników

Zadanie zleca Marik. Musisz oddać listę, którą skradłeś przy okazji innego questu. Możesz po prostu podejść do Bradleya i powiedzieć, że zwracasz mapę. Kluczowa jest Twoja reakcja na jego oburzenie: jeśli i Ty będziesz agresywny skończy się bijatyką (a możesz mieć zbyt niską reputację i Orkowie Cię pogromią). Po prostu oddaj dokument i nie wdawaj się w pyskówki.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 750
- Reputacja: Montera +2

Gotha

1. Odbuduj Gothę

Zadanie zleca Roland, przywódca Rebeliantów w Okarze. Żeby je wykonać musisz porozmawiać z jednym z buntowników w Okarze – Shawnem. Znajdziesz go w jednej z jaskiń. Przekaż mu żądaną sumę pieniędzy i wszystko załatwione- dalej Shawn poradzi sobie sam.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2500
- Reputacja: Rebelianci +2

2. Pokonaj Potrosa

Zadanie wypłynie podczas rozmowy z Potrosem, dowódcą oddziału Orków stacjonujących w Gotha.

Potros obraża Cię wychwalając się jaki to z niego wspaniały wojownik. Nie pozostawaj mu dłużny i doprowadź do konfrontacji. Walka toczy się wewnątrz budynku, więc pozostali Orkowie nie zareagują.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Atrybuty: Siła +1

3. Polowanie na demony z Gornem

Zadanie jest wynikiem rozmów z Rolandem i Gornem, uwięzionym w Gotha. Od niego dowiesz się o demonie pustoszącym dawny zamek paladynów. I tak musisz oswobodzić miasto więc zabierz ze sobą Gorna, pozbyć się raz na zawsze demona. Żeby dostać to zadanie musisz wcześniej wykonać: Uratuj Gorna z łap Orków z Gothy.

Ruiny zamku zamieszkane są przez ożywieńców: szkielety i zombie. Na centralnym dziedzińcu staniesz oko w oko z demonem. Nie jest to tak straszny przeciwnik na jakiego go kreują Orkowie. W trakcie walk w Gotha uważaj na Gorna, bo jak wszyscy bohaterowie niezależni, ma tendencje do beznadziejnego zachowania.

Uwaga! Zadanie jest częścią jednego z głównych questów.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000

4. Uwolnij Gorna z łap Orków z Gothy

Zadanie wynika z rozmowy z Potrosem i Gornem.

Gorn jest uwięziony w wieży, w której siedzi Potros. Możesz go uwolnić na dwa sposoby: siłą (wtedy musisz wybić całą załogę Orków w Gotha), lub przekupstwem (dajesz łapówkę Potrosowi). Potem zabierz Gorna na polowanie.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Rebelianci +1

5. Uwolnij Gothę od klątwy

Zadanie zleca Roland, dowódca Okary. Musisz udać się do dawnego zamku Paladynów Gotha i wybić wszystkich ożywieńców oraz demona terroryzującego Gothę. Przy okazji wykonujesz zadanie związane z polowaniem z Gornem.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 5000
- Reputacja: Rebelianci +2

Okara

1. Agresywne rozpruwacze

Zadanie zleca Kent (znajdziesz go w okolicach Okary, schowanego w jamie wykopanej w ziemi).

Kent skrył się w jaskini w obawie przed grasującym nieopodal stadzie rozpruwaczy. Wyjdź na zewnątrz i wybij bestie (pewnie udało się to zrobić zanim znalazłeś jaskinię, bo ciężko się dostać do niej nie wpadając na stado).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Okara +4
- Atrybuty: Zdolności myśliwskie +1

2. Alkohol dla poszukiwacza

Zadanie zleca bezdomny Owen, obozujący przy ognisku w pobliżu Okary.

Owen jest spragniony więc daj mu butelkę wódy (na pewno masz coś przy sobie).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 250
- Reputacja: Okara +4

3. Bezdomny poszukiwacz

Chodzi tu o Owena (tego do wódy), który jest bezdomny i poszukuje miejsca, w którym mógłby osiąść. Manning z Okary poszukuje ludzi mogących zasilić szeregi Rebeliantów (dostaniesz takie zadanie), więc wystarczy skierować Owena do Okary.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Rebelianci +1
- Reputacja: Okara +8

4. Bogata kopalnia

Dalszy ciąg zadania, które zleca Randall (o tym dalej). Po oczyszczeniu kawałka kopalni Randall zacznie wydobycie a Tobie poleci zajęcie się dalszą częścią kopalni. Ruszaj więc dalej i zabij wszystkie Pełzacze. Nie zapomnij potem samemu oczyścić kopalnię ze skarbów i rudy.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Okara +4
- Atrybuty: Siła +1

5. Candela powinien udać się do Okary

Candela to myśliwy, którego poznałeś przy okazji polowania na cieniostwory (o tym dalej). Jest to część zadania polegającego na szukaniu ludzi dla Manninga. Po tym jak załatwisz sprawę polowania, opowiedz Candeli o Okarze i poleć mu dołączenie do Rebeliantów.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Okara +8

6. Dwa rogi cieniostwora dla Candeli

Zadanie zleca myśliwy Candela od którego dostałeś zlecenie upolowania paskudnych cieniostworów (o tym dalej). Teraz chodzi o rogi upolowanych bestii – po prostu mu je sprzedaj.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 750
- Atrybuty: Zdolności myśliwskie +1

7. Fraser powinien udać się do Okary

Część zadania polegającego na szukaniu ludzi dla Manninga. Fraser to myśliwy zlecający Ci polowanie na dziki (o tym dalej). Po sprawie poleć mu udanie się do Okary i dołączenie do Buntowników.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Rebelianci +1
- Reputacja: Okara +8

8. Kent powinien iść do Okary

Część zadania polegającego na szukaniu ludzi dla Manninga. Kent to gość kryjący się przed Rozpruwaczami. Poleć mu udanie się do Okary i dołączenie do Rebeliantów.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Rebelianci: +1
- Reputacja: Okara +8

9. Mag Ognia Rakus powinien udać się do Okary

Rakus to mag, którego musiałeś uratować przed ożywieńcami (o tym dalej). Po sprawie poleć mu udanie się do Okary i dołączenie do Rebeliantów.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Rebelianci +1
- Reputacja: Okara +8

10. Oczyść kopalnię z wojownikiem Randallem

Zadanie zleca sam Randall, którego spotkasz niedaleko Okary (obozuje przy ognisku).

Randall opowie Ci o bogatej kopalni, którą można splądrować. Problemem są Pełzacze zamieszkujące podziemia. Udaj się z Randallem do kopalni i wybijcie wszystkie bestie. wejście do kopalni jest niedaleko ogniska Randalla.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Okara +4

11. Polowanie na agresywne dziki

Zadanie zleca Fraser, obozujący w ruinach razem z Candelą.

Fraser zleca Ci upolowanie stada dzików kręcących się nieopodal ruin (po przeciwnej stronie od cieniostworów). Dziki ryją w małej kotlince i możesz pozabijać je ustawiając się na szczycie jednego zbocza i strzelając z łuku. Jeśli masz dobry łuk i ustawisz się w odpowiednim miejscu to zwierzęta nawet nie dostrzegą skąd strzelasz. Walka wręcz również nie powinna być bardzo trudna na tym etapie gry.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 750
- Atrybuty: Zdolności myśliwskie +1

12. Polowanie na cieniostwory

Zadanie zleca Candela, obozujący w ruinach wieży niedaleko Okary.

Twoim zadaniem jest upolowanie dwóch sztuk paskudnych cieniostworów, kręcących się nieopodal ruin. Po walce nie zapomnij zabrać rogów, przydadzą się do innego zadania.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Okara +4
- Atrybuty: Zdolności myśliwskie +1

13. Przynieś Manningowi rudę żelaza

Zadanie zleca kowal Manning. Musisz mu przynieść pięć kawałków rudy żelaza. Zadanie dostaniesz dopiero po wykonaniu questa polegającego na sprowadzeniu ludzi chętnych do przyłączenia się do Rebelinatów (Candela, Randall, Rakus, Kent, Fraser i Owen). Rudę można znaleźć w wielu miejscach, ale powinieneś ją mieć po oczyszczeniu kopalni z Randallem.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Okara +8

14. Randall powinien udać się do Okary

Część zadania dla Manninga. Po załatwieniu spraw z Randallem (kopalnia) poleć mu przyłączenie się do buntowników w Okarze.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: rebelianci +1
- Reputacja: Okara +8

15. Uratuj Maga Ognia Rakusa z jaskini ożywieńców

Zadanie zleca sam Rakus, którego znajdziesz w jednej z jaskiń niedaleko Okary.

Rakus narozrabiał trochę eksperymentując z magią nekromancką. Teraz nie może opuścić własnej jaskini bo atakują go nieumarli. Pomóż mu wydostać się na zewnątrz, niszcząc ożywieńców (mag nie może zginąć). Uwaga: zadanie będące częścią jednego z głównych questów!

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Okara +4
- Atrybuty: Inteligencja +1

16. W Okarze potrzebują więcej ludzi

Zadanie zleca kowal Manning.

Manning potrzebuje ludzi mogących zasilić szeregi rebeliantów. Twoim zadaniem jest sprowadzenie kandydatów. Konkretnie chodzi o Owena, Frasera, Kenta, Rakusa, Randalla i Candelę (dla wszystkich wykonujesz inne zadania).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1750
- Reputacja: Okara +12

17. Zabij ożywieńców, których przywołał Rakus

Dalsza część pracy dla maga Rakusa. Po tym jak już uda Ci się wyprowadzić go na zewnątrz, Rakus zleca wybicie reszty nieumarłych. Wróć do jaskiń i zrób to.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Okara +4
- Atrybuty: Inteligencja +1

18. Zapoluj z Farserem na dziki

Farser to myśliwy obozujący razem z Candelą w ruinach wieży (opisywane wcześniej questy z polowaniem na dziki i cieniostwory). Namów go byście razem zapolowali na dziki.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 750
- Atrybuty: Zdolności myśliwskie +1

19. Zniszcz Okarę

Zadanie zlecane przez Vareka, dowódcę Orków w Monterze. Po prostu udaj się do Okary i pozabijaj wszystkich buntowników.

Po zaatakowaniu pierwszego Buntownika reszta ruszy szturmem. Możesz ich przyjąć w wąskim przejściu, wtedy nie dopchają się wszyscy na raz. Uważaj tylko na łuczników, bo strzelają szybko i jak cię złapią otoczonego przez wrogów to naszpikują strzałami.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2500
- Reputacja: Orkowie +7

Trelis

1. Artefakt Kamaka

Zadanie wynika w trakcie rozmów ze złodziejem Peerem z farmy w Trelis i rebeliantem Dudleyem w Nemorze. Wspominają oni o szamanie Orków Kamaku (związane jest z nim kilka zadań), który posiada tajemniczy artefakt. Ty musisz ukraść ten artefakt. Kamak nosi go stale przy sobie i jeśli nie podziała zwykła kradzież trzeba go pobić i okraść jak będzie nieprzytomny. Lepiej z tym poczekać do momentu posiadania wysokiej reputacji w Trelis, to Orkowie nie zareagują. W ostateczności można wszystkich pozabijać (bo takie też będzie inne zadanie (o tym później).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 500
- Atrybuty: Kradzież +1

2. Czy najeźdźcy splądrowali farmę?

Zadanie zlecone przez Kapottha, przywódcę oddziału Orków stacjonujących na jednej z farm pod Trellis.

Kappoth podejrzewa Gońców Leśnych o splądrowanie farmy. Twoim zadaniem jest odnalezienie ich siedziby na północy i wypytanie przywódcy oddziału o sprawę. Kryjówkę znajdziesz w lesie na wysokim klifie, a druid przewodzący Rangerom wcale się nie wypiera czynu.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Trelis +8

3. Farmer Cole chce się udać do Nemory

Zadanie zleca sam Cole, przebywający na jednej z farm.

Cole marzy o dołączeniu do Rebeliantów z Nemory. Zaproponuj doprowadzenie go na miejsce. Po drodze musisz uważać by nie został zabity przez stwory (Cole nie potrafi walczyć).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 500
- Reputacja: Rebelianci: +1

4. Ktoś musi dać nauczkę Benowi

Zadanie wyznaczasz sobie sam, prowokując Bena do starcia. Ben to wyjątkowo arogancki parobek pracujący na farmie Dereca (opisane dalej). Poprowadź rozmowę tak by doprowadzić do konfrontacji i poturbuj gościa. Uważaj tylko by go nie zabić.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 500
- Atrybuty: Siła +1

5. Milok szuka starego miecza

Zadanie zleca sam Milok czyli kowal w Trellis.

Milok chce odzyskać swój stary miecz, który został zabrany przez Tempecka, dowódcę ochrony wykopalisk pod świątynią w Trelis (opsane dalej). Udaj się na miejsce i porozmawiaj z Tempeckiem, a później rozejrzyj po okolicy. Miecz leży na jednym z wozów.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Trelis +4

6. Odszukaj zbiegłego niewolnika Avogadro

Zadanie zleca jeden z Orków przebywających na dziedzińcu zamkowym – Pranck (ten od mikstur, opisane dalej). Wojownik prosi o odnalezienie zbiegłego alchemika. Avogadro znajdziesz na farmie Josha. Nie daj się nabrać na jego gadki i odprowadź go do Trelis.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Trelis +4

7. Opowiedz przywódcy Nemory o sytuacji buntowników

Zadanie zleca Charles, dowódca rebeliantów kryjących się w jaskini pod Trelis. Musisz udać się do Nemory i poprosić o przysłanie posiłków dla rebeliantów. Najpierw jednak będziesz musiał dowiedzieć się kto jest dowódcą a to wiąże się z wykonaniem kilku innych zadań.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Rebelianci +1

8. Ork wojownik Pranck potrzebuje mikstur leczniczych

Zadanie zleca sam Pranck. Wojownik Orków sam Cię zaczepi i zażąda mikstur leczniczych. Odpowiedz mu, że oddasz tylko jedną. To mu wystarczy i zleci następne zadanie (to z alchemikiem).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 500
- Reputacja: Trelis +4

9. Ork wojownik Pranck potrzebuje 20 mikstur leczniczych

Zadanie zleca Pranck. To ta sama sytuacja co w poprzednim queście tylko przydarzy się w przypadku przestraszenia się Orka. Jeśli zaczniemy kombinować i pytać ile tych mikstur mu potrzeba to zażąda właśnie dwudziestu. Wtedy mamy dwa dni na dostarczenie mikstur.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Trelis +4

10. Paladyn Konrad chce odzyskać swoją magię

Zadanie zleca sam Konrad czyli eks-paladyn, pracujący jako najemnik Orków. Konrad stracił swoją magię i może ją odzyskać dopiero kiedy mu dostarczysz z powrotem pobłogosławiony ognisty kielich.

Uwaga! Zadanie będące częścią jednego z głównych questów.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2500
- Reputacja: Rebelianci +1

11. Podejrzana jaskinie w pobliżu farmy

Zadanie zlecone przez Kapottha, orkowego dowódcę oddziału z farmy.

Twoim zadaniem jest zbadanie pobliskiej jaskini. Udaj się tam i powybijaj tygrysy szablozębe, które mają tam legowisko. Potem wróć zdać raport.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1250
- Reputacja: Trelis +8

12. Podstępne gobliny napadają na farmę Dereca

Zadanie zleca sam Derec, zarządca farmy.

Derec skarży się na gobliny napadające jego farmę. Do takiego napadu dojdzie w trakcie rozmowy. Wyskocz na zewnątrz i pozabijaj stwory.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 750
- Reputacja: Trelis +4

13. Pomóż szamanowi Kamakowi w opuszczeniu świątyni

Zadanie zleca sam Kamak, kiedy już go znajdziesz w świątyni Trelis (opisane dalej). Musisz go po prostu wyprowadzić na zewnątrz.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Trelis +8

14. Służący Ben potrzebuje swojej łopaty

Zadanie zleca sam Ben (ten którego wcześniej sprałeś). Musisz z nim porozmawiać tak by się zaczął chwalić swoimi znajomościami. Drąż temat tak długo, aż dostaniesz zadanie odszukania na wykopaliskach jego łopaty. Udaj się na wykopaliska i przeszukaj teren tuż przy samym wejściu do podziemi. Łopata jest wbita w hałdę śmieci.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Atrybuty: Kradzież +1

15. Splądruj farmy

Zadanie zleca złodziej Peer mieszkający na farmie Josha. Musisz udać się na drugą farmę i okraść skrzynię znajdując się w chacie właściciela.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1250
- Atrybuty: Kradzież +1

16. Splądruj zamek w Trelis

Zadanie zleca złodziej Peer z farmy Josha. Tym razem musisz udać się do zamku Trelis, wejść do piwnicy pod siedzibą szefa Orków Varek, i okraść skrzynię. Przy okazji można zabrać wszystko co tam jest.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2500
- Atrybuty: Kradzież +1

17. Sprawdź czy w świątyni w Trelis pozostał ktoś żywy

Zadanie zleca dowódca oddziału pilnującego wykopalisk Tempeck.

Musisz zejść do świątyni, w której przebywają ożywieńcy, by sprawdzić czy nie pozostał tam żaden żywy Ork. Tak naprawdę problemem nie są zombie i szkielety tylko potworny strażnik, pół człowiek, pół skorpion. Jest całkiem szybki no i oczywiście jadowity. Jeśli będziesz miał szczęście to uda Ci się z nim nie spotkać, bo czasem znika w niewiadomym miejscu (to jakiś bug). Na samym końcu ciągu pomieszczeń odnajdziesz żywego szamana Kamaka.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Trelis +8

18. Vak potrzebuje 50 tyś. złotych monet dla Asasynów

Zadanie zleca sam Varek. Musisz mu po prostu dać 50 tysięcy złotych monet.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 5000
- Reputacja: Orkowie +7

19. Zabij Ogry

Zadanie zleca najemnik Orków, pilnujący bramy Thorus.

Twoim zadaniem jest zniszczenie grupy Ogrów zamieszkujących pobliską jaskinię. Ogrów jest aż pięć i nie obejdzie się bez taktyki odwrotu na z góry zaplanowane pozycje.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1250
- Reputacja: Trelis +8

20. Zabij Orków w świątyni Trelis i w jej okolicy

Zadanie zleca przywódca Rebeliantów ukrywających się w niedalekiej jaskini Charles (ten który wysyła Cię po posiłki do Nemory). Udaj się do świątyni i wybij cały oddział włącznie z Tempeckiem i Kamakiem. Najpierw jednak wykonaj wszystkie zadania dla obu Orków – szkoda tracić punkty doświadczenia.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Rebelianci +2

21. Zabij pochrząkujące bestie z jaskiń pod farmą Josha

Zlecenie daje sam Josh.

Musisz zejść na dół (farma stoi na wzgórzu) i odnaleźć wejście do jaskini. Wejdź do środka i pozabijaj kryjące się tam rozpruwacze. Do jaskini prowadzą dwa wejścia, po jednym z każdej strony góry. Jedno prowadzi wprost do pieczary bestii, a drugie na poziom wyżej. Znajdziesz tam skrzynię ze skarbami, nie mówiąc już o tym, że jeśli skorzystasz z tego wejścia od początku to będziesz mógł bezpiecznie wystrzelać stwory z łuku.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Trelis +8

22. Zabij złodziejskie gobliny napadające na farmę Dereca

Zadanie zleca sam Derec (już go znasz bo pomagałeś mu odeprzeć atak goblinów na farmę).

Tym razem musisz odszukać jaskinię, siedzibę bandy i wybić wszystkie gobliny. Jaskinia jest niedaleko, trzeba posuwać się wzdłuż zbocza górskiego a dojdzie się do niej bez trudu.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Trelis +8

23. Zaprowadź alchemika Avogadro do Trelis

Zadanie zleca sam Avogadro po tym jak już odnajdziesz go dla Prancka. Musisz go po prostu doprowadzić bezpiecznie na miejsce.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Trelis +8
- Atrybuty: Alchemia +1

24. Zdobądź zamek w Trelis

Zadanie wynika z rozmów z buntownikami z Nemory, bezpośrednio zamieszani w akcję są Finley i Tyler. Musisz udać się do Trelis i wybić wszystkich Orków i najemników w mieście.

Musisz zabrać ze sobą Finleya i Tylera (dostaniesz więcej doświadczenia) ale pamiętaj o tym by zostawić ich w bezpiecznej odległości od miasta. Atak frontalny ma nikłe szanse powodzenia, sam pewnie zginiesz a Twoi towarzysze polegną na pewno. Niech obaj buntownicy czekają cierpliwie aż wybijesz większość załogi miasta w pojedynkę. Najlepiej sprawdza się tu metoda wyciągania obrońców do lasu, prowokując ich do ataku strzałem z łuku bądź kuszy. W ten sposób nie będziesz zmuszony walczyć ze wszystkimi na raz. Po wybiciu większości obrońców możesz wrócić po pomocników i we trójkę dokończycie dzieła. Zwróć uwagę na to, że były paladyn Konrad nie bierze udziału w walce więc i Ty go nie atakuj. Po sprawie splądruj miasto zanim wprowadzą się doń Rebelianci.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 7500
- Reputacja: Rebelianci +5

25. Ze wschodniej świątyni nie docierają dostawy

Zadanie zleca Thorus. Musisz udać się do świątyni i porozmawiać z Tempeckiem. Zapytaj go o powód opóźnień dostaw (nieumarli) i wróć z raportem.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Trelis +8

26. Zlikwiduj ożywieńców w jaskiniach

Zadanie zleca jeden z rebeliantów obozujących w jaskini po Trelis – Steve.

Musisz udać się do niedalekiej jaskini zamieszkanej przez ożywieńców. Zniszcz wszystkie szkielety i wracaj po nagrodę.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Rebelianci +1

27. Zorientuj się co jest nie tak z farmą na zachodzie

Kolejne zadanie zlecane przez Thorusa. Musisz udać się na farmę, porozmawiać z Kapotthem i wrócić z raportem.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Trelis +8

Nemora

1. Broń dla Nemory

Zadanie zleca specjalista od zaopatrzenia w Nemorze Dudley.

Rebeliant potrzebuje dziesięć paczek z bronią. Musisz poszukać ich w okolicy, tym razem w siedzibach Orków (zamek Trelis, świątynia, farmy).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Nemora +15
- Atrybuty: Kradzież +1

2. Buntownicy napadli farmę Farmona

Zadanie zleca sam Farmon z farmy pod Trelis.

Musisz udać się do Nemory i odszukać rebelianta Hengley'a (na najniższym poziomie jaskiń). Ten przyzna się bezczelnie do napadu ale nic mu nie możesz zrobić. Dopiero jak się dowiesz kto jest przywódcą w Nemorze, donieś na nieuczciwego Hengley'a.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000

3. Dostarcz Russelowi towary z pustyni

Zadanie zleca sam Russel, jeden z buntowników w Nemorze.

Twoje zadanie to odszukanie namiotu przy przełęczy wiodącej na pustynię, wybicie wszystkich Zębaczy i zabranie skrzynki z towarem.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Nemora +15

4. Dostarcz Treslottowi rzadką roślinę, lobelię zielną

Zadanie zleca były mag, aktualnie alchemik w Nemorze Tresslott.

Musisz mu przynieść pięć sztuk lobelii zielnej. Roślina rośnie niedaleko Nemory ale żeby ją znaleźć będziesz musiał walczyć z wielkimi gadzinami (opisane dalej).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Nemora +15
- Atrybuty: Alchemia +1

5. Finley atakuje Trelis

Zadanie zleca sam Finley, znudzony bezczynnością Rebeliant z Nemory. Po tym jak już go doprowadzisz do Trelis (opisane dalej), wystarczy wydać rozkaz do ataku (jak to zrobić opisałem w queście dotyczącym zdobycia Trelis).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1250
- Reputacja: Rebelianci +2

6. Finley szykuje się do ataku na Trelis

Zadanie zleca rebeliant Finley, szukający okazji do walki. Kiedy już będziesz gotów do szturmu na Trelis powiedz o tym Finley'owi. Będziesz go musiał doprowadzić w pobliże Trelis. Podczas wędrówki trzeba na niego uważać, bo ma tendencje do włażenia w sam środek stada nosorożców.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000

7. Hengley, nieuczciwy buntownik

Hengley to gość, który napadł na farmę Farmona. Bezczelnie się do tego przyznaje, jak również do handlu sprzętem Rebeliantów (możesz go od niego kupić). Kres jego działalności położy donos do przywódcy Rebeliantów w Nemorze.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000

8. Kto dowodzi w Nemorze

To zadanie wynika podczas rozmów z kilkoma osobami (potrzebne do wykonania kilku zadań). Zanim poznasz imię przywódcy musisz zdobyć odpowiednio wysoką reputację, czyli wykonać kilka zadań (Dudley, Kippler, Rendell, Russell, Tresslott, Tyler).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2500
- Reputacja: Rebelianci +2

9. Nowy człowiek dla Nemory

Zadanie zleca Russell, który poszukuje dodatkowych ludzi do obrony Nemory. Odpowiednim człowiekiem jest były paladyn Karlen, obozujący przy ognisku na pustkowiach niedaleko Nemory. Namów go do przyłączenia się do Rebeliantów. Karlen zgodzi się jeśli wykonasz dla niego kilka zadań (opisane dalej).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Nemora +10

10. Paladyn-renegat przy przełęczy do Varant musi umrzeć

Zadanie zleca Karlen, który musi wykonać tę misję zanim dołączy do Rebeliantów.

Po zaakceptowaniu misji ruszaj śladem Karlena. Doprowadzi Cię on do obozu (a właściwie trzech obozów) bandytów, którym przewodzi były paladyn Kurt. Musisz go zabić tak jak i pozostałych opryszków. Karlen nie może zginąć (jest doskonałym wojownikiem ale i tak warto mieć go na oku).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Rebelianci +1

11. Paladyn Karlen chce odzyskać moc

Zadanie zleca sam Karlen. Sytuacja podobna do questu paladyna Konrada. Karlen również pragnie odzyskać swą moc. Rozwiązanie jest takie samo: dostarcz pobłogosławiony ognisty kielich.

Uwaga! Zadanie będące częścią jednego z głównych questów.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2500
- Reputacja: Rebelianci +1

12. Paladyn Karlen pokazuje Ci pustynię

Zadanie zleca Karlen, już po walce z bandą Kurta. Jesteście niedaleko pustyni i Karlen proponuje Ci wskazanie drogi. Zgódź się, przebiegniecie się kawałek i z dobędziesz nowe punkty doświadczenia.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 500

13. Pozbądź się Orków z farmy na zachód od Trelis

Zadanie zleca rebeliant Kippler. Musisz udać się na farmę pod Trelis (tą na której stacjonuje oddział Kapotha), i wybić wszystkich Orków jakich tam znajdziesz.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Rebelianci +1
- Reputacja: Nemora +20

14. Przekrocz z Karlanem przełęcz do Varantu

Zadanie wyznaczone przez Karlana. Jest to część questa związanego z zabiciem Kurta. Po prostu przebiegnij przez przełęcz śladem Karlana.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Rebelianci +1

15. Wiadomość od buntownika imieniem Charles

Zadanie dostaniesz od Russella po tym jak przyniesiesz prośbę Charlesa o posiłki. Tym razem musisz wrócić z odpowiedzią do Charlesa.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000

16. Zabij trzy potwory grasujące na północ od Nemory

Zadanie zleca jeden ze strażników pilnujących północnego wejścia Rendell.

Musisz udać się na północ od Nemory i zabić włóczące się tam trzy Parskające Potwory. Przy okazji zdobędziesz zioła dla Tresslotta.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Nemora +20

17. Zniszcz obóz buntowników Nemorę

Zadanie zleca dowódca Orków w Trelis Vak. Musisz zniszczyć siedzibę Rebeliantów w Nemorze. Nie będzie to takie łatwe, bo jest tam kilku dobrych fighterów. Trzeba stosować taktykę odwrotu na z góry zaplanowane pozycje. Dość niewygodnym rywalem jest Tresslott, który może Cię zamrozić na moment. Maga/alchemika można zlikwidować atakując go w jego jaskini. Jest szansa, że nikt się nie zorientuje i będziemy mogli wyjść poza obóz by mieć gdzie manewrować walcząc z resztą.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2500
- Reputacja: Orkowie +7

Geldern

1. Daj Mirzo nauczkę

Zadanie zleca Agenak, Ork zajmujący się walkami na arenie.

Mirzo to handlarz artefaktami z Geldern, który zadziera z Agenakiem. Musisz udać się do Mirzy i spuścić mu łomot. Uważaj tylko by się nie zagalopować i go nie zabić.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Atrybuty: Siła +1

2. Dostarcz Renwikowi rzadką roślinę, Szczaw Królewski

Zadanie zleca sam Renwik. Na pewno masz w plecaku kilka takich roślin więc podziel się.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Geldern +2

3. Gembak chce dać nauczkę najemnikowi Ivanowi

Zadanie zleca Ork Gembak, kręcący się po Gildern (toczysz z nim drugi pojedynek na arenie).

Gembak szuka towarzysza który ruszy wraz z nim zająć się zbuntowanym najemnikiem Ivanem, ukrywającym się na wzgórzu w pobliżu jednej z kopalń. Zgódź się towarzyszyć Orkowi.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Geldern +2

4. Gunock, leniwy Ork

Zadanie wynika w trakcie rozmowy z Gunockiem o poszukiwaniach druidów. Oddziałem łowców miał dowodzić Gunock ale powodowany lenistwem wysłał kogo innego. Możesz nazwać go leniem w trakcie rozmowy i zagrozić donosem do Groka. Rozmowa z Gunockiem skończy się walką, która ma być nauczką dla lenia. Nie zabijaj go tylko, wystarczy solidny łomot (choć zabicie go będzie warunkiem zaliczenia innego zadania).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500

5. Hamil zuchwały handlarz artefaktami wśród niewolników

Zadanie wynika podczas rozmowy z samym Hamilem.

To jeden z niewolników, kręcący się przy kopalni w Geldern. Porozmawiaj z nim tak by się przyznał do handlu kradzionymi artefaktami. Potem donieś o tym Nemrokowi. Później będziesz musiał odnaleźć alchemika współpracującego z Hamilem (jest to Peratur).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Geldern +4

6. Jared, sprzedawca artefaktów, chce poznać Laresa

Zadanie zleca sam Jared.

Jaredowi imponuje legendarny złodziej Lares, który pojawił się w Geldern. Musisz doprowadzić do spotkania obu panów. Lares kręci się całkiem niedaleko, a ponieważ go znasz, wystarczy, że poprosisz o to by udał się do Jareda.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Geldern +2
- Atrybuty: Kradzież +1

7. Ludzie z Geldern i kamień druidów

Zadanie zleca druid Torn, którego poznałeś wykonując misje w Trelis. Musisz nakłonić ludność cywilną w Geldern do wzniecenia powstania. Zrobisz to rozmawiając z byłym magiem ognia, a obecnie kucharzem w Geldern Mariusem. Marius obieca Ci pomoc jeśli sprawdzisz czy w świątyni nie ma ognistego pucharu (musisz mieć wysoką reputację by tam wejść i porozmawiać z Grokiem). Później okaże się, że ludzie wskazani przez Mariusa (zbiry najemnika Ivana) nie wspomogą Cię, ale zadanie będzie wykonane.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Gońcy leśni +15

8. Nemrok oczekuje dostawy siarki z kopalni

Zadanie zleca Nemrok, który potrzebuje 30 bryłek siarki. Trochę bryłek powinieneś już mieć, a całe mnóstwo znajdziesz w kopalni pilnowanej przez Sulfocka i jego oddział (wykonujesz dla niego zadanie z zębaczami, opisane dalej).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2000
- Reputacja: Geldern +6

9. Nemrok oczekuje dostawy złota z kopalni

Zadanie zleca Nemrok, który potrzebuje 40 złotych samorodków. W drodze odwiedziłeś wiele kopalń, więc powinieneś już mieć wymaganą ilość. Jeśli nie, zrób rundę po kopalniach Geldern, a z pewnością uzbierasz potrzebne złoto.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2000
- Reputacja: Geldern +6

10. Otwórz kopalnię na północy Geldern i zabij szkodniki

O kopalni wspomina jedne z najemników Samuel.

Znajdź kopalnię, zabij gnieżdżące się w niej szkodniki (sześć pełzaczy) i wróć z raportem.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500

11. Podążaj za niewolnikiem do wilczej kopalni

To część zadania zleconego przez Nemroka. Musisz odszukać Bardzo ochoczego niewolnika i poprosić go o zaprowadzenie Cię do wilczej kopalni. Tam pozabijaj wilki i rozkaż niewolnikowi rozpoczęcie wydobycia. Musisz uważać by niewolnik nie zginął po drodze dlatego najlepiej jest najpierw samemu znaleźć kopalnię, zabijając wszystkie spotkane stwory.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Geldern +2

12. Pokonaj Dymitara na arenie

Zadanie związane z walkami na arenie. Szefem areny w Geldern jest Agenak ale Dymitara można wyzwać po bezpośredniej rozmowie.

Pokonaj Dymitara stosując się do reguł walk na arenie (takie same we wszystkich miastach).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Geldern +6
- Atrybuty: Siła +1

13. Pokonaj Gembaka na arenie

Kolejne zadanie typowe dla areny. Tym razem Twoim przeciwnikiem jest Gembak.

Reguły takie jak zawsze.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Geldern +6
- Atrybuty: Siła +1

14. Pokonaj Kulaka na arenie

Ostatnia walka na arenie w Geldern. Tym razem przeciwnikiem jest sam mistrz Kulak.

Reguły takie jak zawsze. Żeby zmierzyć się z Kulakiem musisz wcześniej pokonać Dymitara i Gembaka.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Geldern +6
- Atrybuty: Siła +1

15. Pomów z Samuelem o zniszczonej kopalni

Chodzi tu o kopalnię w której prace prowadzą dwaj Asasyni Mazin i Mirzo. Po załatwieniu spraw z dwoma braćmi (opisane dalej), donieś Samuelowi o kopalni.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1750
- Reputacja: Geldern +4

16. Poznaj sekret druida Runaka

Zadanie zleca szef Geldern Grok.

Musisz znaleźć druida Runaka (ten sam na którego poluje oddział dowodzony przez Bollocka) i zabić go. A najważniejsze jest dostarczenie Grokowi Druidzkiego kamienia cieniostwora.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2000
- Reputacja: Orkowie +2

17. Przepędź Orków z Geldern

Kolejne zadanie polegające na oswobodzeniu miasta. W sprawę zamieszanych jest kilka osób: Lares i Marius z Geldern, druid Torn (poznałeś go w trakcie przygód w Trelis) a także Josh (z farmy pod Trelis).

Będziesz miał w mieście sprzymierzeńców ale jak zwykle największy ciężar spoczywa na Twych barkach. Walka będzie ciężka choćby z tego powodu, że w Geldern jest kilku szamanów a to najtrudniejsi przeciwnicy z możliwych.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 7500
- Reputacja: Rebelianci +5

18. Przynieś Nemrokowi artefakt z ruin na północy

Zadanie zleca sam Nemrok. Musisz udać się na północ (a właściwie na północny zachód) i odszukać tam ruiny. Wiąże się z tym konieczność pokonania bardzo silnych potworów: rozpruwaczy, cieniostworów a nawet można napotkać trolle. Artefakt o który chodzi Nemrokowi to Berło cienia.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2000
- Reputacja: Geldern +6

19. Przynieś szamanowi Grimbollowi trochę siarki

Zadanie zleca jeden z szamanów w Geldern Grimboll.

Grimboll potrzebuje pięć kawałków siarki. Pewnie masz tyle przy sobie a jeśli nie to bez problemu znajdziesz je w pobliskich kopalniach.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Geldern +2

20. Siedem starożytnych pierścieni alchemików

Zadanie zleca Jared (ten sam, który chciał się spotkać z Laresem). Jared potrzebuje siedmiu starożytnych pierścieni alchemików. Możesz je znaleźć w Geldern, tam gdzie przebywają szamani (leżą na stołach i półkach). Niektóre ukryte są również w zamkniętych pomieszczeniach w Geldern.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Atrybuty: Kradzież +1

21. Sprowadź niewolników do wilczej kopalni

Zadanie zleca Nemrok, jako część sprawy związanej w wilczą kopalnią. Po wybiciu wilków wałęsających się przy kopalni możesz sprowadzić niewolników. W tym celu musisz odnaleźć Wyjątkowo ochoczego niewolnika (jest koło kopalni w Geldern) i rozkaż mu udanie się do kopalni.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1250
- Reputacja: Geldern +6

22. Sprowadź więcej niewolników do wilczej kopalni

Kolejna część sprawy związanej z wilczą kopalnią. Tym razem zadanie wypływa od niewolnika, którego sprowadziłeś jako pierwszego. Teraz musisz odnaleźć w Geldern jeszcze trzech chętnych do pracy (jeden jest w tym samym miejscu gdzie przebywał Wyjątkowo ochoczy niewolnik, dwóch pozostałych w kopalni). Wszystkim rozkaż udanie się do wilczej kopalni.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Geldern +2

23. Szaman Grok chce zdobyć wszystkie ogniste puchary

Zadanie zleca sam Grok a wykonanie go jest równoznaczne ze zdecydowaniem się na współpracę z Orkami. Kiedy uzbierasz wszystkie ogniste puchary, oddaj je Grokowi.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 10000
- Reputacja: Orkowie +7

24. Tajemnica Mazina, kupca - asasyna

Zadanie wynika po spotkaniu z Mazinem i jego bratem Mirzo. Mazin zaopatruje się gdzieś w artefakty, a Orkowie nie wiedzą gdzie. W jednej z kopalń niedaleko Geldern odnajdziesz Mirzo, który jest zmuszany przez brata do pracy przy szukaniu artefaktów. Porozmawiaj z oboma asasynami a sprawa się wyjaśni. Możesz o tym donieść Orkom.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2000
- Reputacja: Geldern +4

25. Zabij druida Runaka

Zadanie zleca Grok oraz Bollock, który dowodzi oddziałem wysłanym by dokonać egzekucji Runaka.

Bollock nie kwapi się do walki i chętnie pozwoli być za niego zlikwidował Gońców leśnych i druida. Wejdź do obozu i pozabijaj wszystkich.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2500
- Reputacja: Orkowie +4
- Reputacja: Geldern +4

26. Zabij druida Torna

Zadanie analogiczne do poprzedniego. Zleca je Grock a zamieszani w sprawę są również Gunock i Kappoth (wszystkich spotkałeś przy okazji innych zadań). Musisz odnaleźć druida Torna i zabić go (jego również spotkałeś wykonując misje w Trelis).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2500
- Reputacja: Orkowie +4

27. Zabij najemnika Ivana

Część zadania zleconego przez Gembaka. Po zgodzeniu się na rozprawę z opryszkami Ivana, zgódź się na zabicie także i jego.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2000
- Reputacja: Geldern +8
- Reputacja: Orkowie +2

28. Zabij Orków z Geldern, wysłanych by zabić Runaka

Zadanie zleca sam druid Runak. Orkowie pod dowództwem Ballocka zostali wysłani by zabić Runaka. Runak prosi Cię byś to Ty ich pozabijał.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Gońcy leśni +10

29. Zabij wilki tunelowe grasujące w wilczej kopalni

Zadanie zleca Nemrok jako część spraw związanych w wilczą kopalnią.

Zanim zaczniesz sprowadzać niewolników do kopalni, musisz zlikwidować watahy wilków kręcące się w pobliżu (także wewnątrz, razem 8 sztuk).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Geldern +6

30. Zabij wodza południowej grupy poszukującej druidów

Kolejne zlecenie od druida Runaka. Po zlikwidowaniu grupy Bollocka musisz także zabić wodza drugiej grupy Gunocka. Leniwy Gunock został w Geldern (quest opisany wcześniej), a grupa Orków zabójców wyruszyła pod dowództwem Kappotha (znasz go z innych zadań).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2000
- Reputacja: Gońcy leśni +15

31. Zabij zębacze przy kopalni siarki

Zadanie zlecone przez Sulfocka, Orka pilnującego kopalni siarki.

Sulfock jest strażnikiem ale nie kwapi się do walki z zębaczami. Wykonaj dla niego tę robotę (musisz zabić dziesięć zębaczy kręcących się niedaleko wejścia do kopalni).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Geldern +6

32. Złote talerze dla Laresa

Zadanie zleca Lares, który chętnie odkupi od Ciebie sześć złotych talerzy należących do szamanów Orków. Będziesz musiał je ukraść. Znajdują się one w komnatach szamanów (w tym samego Groka), musisz sprawdzać stoły, półki itp. Uważaj bo misy są łudząco podobne do złotych pucharów.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2000
- Atrybuty: Kradzież +2

33. Znajdź grupę poszukującą druidów

Zadanie zleca Grok jako część questu związanego z druidami. Musisz po prostu odnaleźć grupę dowodzoną przez Bollocka (obozuje niedaleko siedziby druida Runaka).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500

34. Znajdź hełm pierwszego paladyna

Zadanie zleca Shawn z Okary (to z nim odbudowywałeś Gothę). Musisz poszukać w Geldern legendarnego hełmu pierwszego paladyna. Hełm jest w kwaterze szamanów, leży na jednej z półek. Po odnalezieniu możesz odsprzedać go Jaredowi.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 500
- Atrybuty: Kradzież +1

Silden

1. Daj znać Anogowi, że jego brat Inog potrzebuje pomocy

Zadanie zleca Inog, przebywający w jednej z chat w Silden.

Inog planuje wzniecenie powstania w Silden i potrzebuje do tego pomocy buntowników. Jego brat Anog jest przywódcą rebeliantów obozujących w lasach niedaleko Silden. Musisz go odszukać i przekazać wiadomość.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Rebelianci +1

2. Daj znać Inogowi, że Anog nie może mu pomóc

Zadanie zleca Anog i jest ono konsekwencją poprzedniego. Po dostarczeniu wiadomości od Inoga, musisz do niego wrócić z odpowiedzią.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: rebelianci +1

3. Dostawa z Normaru

Zadanie zleca Grompel. Wykonasz je kiedy uda Ci się doprowadzić do Silden Orka Tragaka (inne zadanie).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2000
- Reputacja: Orkowie +1
- Reputacja: Silden +2
- Atrybuty: Alchemia +1

4. Dostarcz drzewo z obozu do Givessa do młyna

Zadanie zleca jeden z Orków strażników Gancka. Musisz zanieść dziesięć paczek z drewnem opałowym do Givessa. Paczki leżą porozrzucane po całym tartaku a Givess urzęduje w starym młynie przerobionym na magazyn.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Silden +4

5. Grompel zna drogę do buntowników na przełęczy

Po tym jak już zdobędziesz zaufanie Orków i dostaniesz rozkaz zabicia Anoga, porozmawiaj z Grompelem i namów go do wskazania Ci drogi do obozu buntowników. Po prostu podążaj za nim.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000

6. Idź z Larsem na przełęcz do Nordmaru

Zadanie zleca sam Lars już po tym jak go uwolnisz. Musisz go odprowadzić na przełęcz do Nordmaru, pilnując by nie zabiły go bestie.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Nordimar +2

7. Idź z Pavelem do jego domku myśliwskiego

Zadanie zleca Pavel, jeden z myśliwych z Silden. Musisz mu po prostu towarzyszyć po drodze, uważając na to by nie zabiły go dzikie zwierzęta (tym razem nic groźnego nie spotkacie).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 500
- Reputacja: Silden +2

8. Inog pomaga niewolnikom w ucieczce

Quest wynika z rozmowy z Inogiem. Jeśli odpowiednio go wypytasz dowiesz się, że to on pomaga niewolnikom uciekać z Silden. Wiedzę tę możesz wykorzystać opowiadając Orkowi Zapotekowi o działalności Inoga.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Orkowie +1

9. Inog potrzebuje 5 zestawów broni dla buntowników

Kolejne zadanie zlecone przez Inoga. Buntownik przygotowuje powstanie w Silden i potrzebuje broni. Musisz mu przynieść pięć paczek z bronią.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: rebelianci +1

10. Irmakowi zginęła halabarda

Zadanie zleca jeden z Orków strażników Irmak.

Orkowi zginęła halabarda bez której nie może pełnić obowiązków. Musisz jej poszukać. Znajdziesz ją w części Silden zamieszkanej przez rybaków (wisi na ścianie w jednej z chat).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Silden +4

11. Kadok nie może znaleźć młota kowalskiego

Zadanie zleca Ork Kadok.

Kadok to kowal, który nie może pracować bo zgubił młot. Ty musisz go odnaleźć. Zguby szukaj na arenie w Silden (w jednym z pomieszczeń pod areną).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Silden +2

12. Kucharz Gembal potrzebuje surowego mięsa

Zadanie zleca sam Gembal, przebywający w jednym z budynków Silden. Musisz mu dostarczyć 50 kawałów surowego mięsa. Jeśli nie masz tyle w plecaku ruszaj na polowanie. Wokół Silden żyje mnóstwo zwierząt.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Silden +4

13. Okręt doskonały

Zadanie zleca budowniczy łodzi Hatlod. Potrzeba mu czegoś co pozwoli mu zbudować doskonałą łódź. Zadanie wykonasz dostarczając Plany łodzi (zdobędziesz je dopiero w Lago, wykonując zadanie dla Asasyna).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2500

14. Orkowie w Silden potrzebują kowala

Zadanie zleca Denpok. Żeby je wykonać musisz poinformować o wolnym stanowisku Kadoka. Po tym jak znajdziesz jego młot kowalski, Kadok zgodzi się pracować dla Denpoka.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Silden +6

15. Paczka dzikich jagód dla rybaka Stana

Zadanie zleca jeden z drwali pracujących niedaleko Silden Bozep.

Bozep wręczy Ci paczkę z jagodami z poleceniem odniesienia jej rybakowi Stanowi z Silden.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 500
- Reputacja: Silden +2

16. Pieczeń dla Frillocka

Zadanie zleca jeden z orków strażników Frillock.

Frillock od wielu dni stoi na warcie i jest głodny. Przynieś mu pięć kawałów pieczeni (z pewnością masz tyle w plecaku).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 750
- Reputacja: Silden +2

17. Pokonaj Jarocka na arenie

Zadanie związane z walką na arenie. Areną zarządza Barrack a zasady są takie same jak w każdym innym mieście. Twoim pierwszym przeciwnikiem jest Jarock.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Silden +6
- Atrybuty: Siła +1

18. Pokonaj Jarolla na arenie

Kolejne zadanie związane z walką na arenie. Tym razem rywalem jest Jaroll.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Silden +6
- Atrybuty: Siła +1

19. Pokonaj Trompoka na arenie

Kolejne zadanie związane z walką na arenie. Ostatnim rywalem jest mistrz Silden Trompok.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Silden +6
- Atrybuty: siła +1

20. Pokonaj Willa

Zadanie wynika z rozmowy z Samym Willem, jednym z drwali. Will przechwala się jaki to z niego wspaniały fighter. Musisz dać mu nauczkę.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Atrybuty: Siła +1

21. Powiedz Denpokowi, że Brontobb pilnuje miasta

Część zadania związanego z poszukiwaniem dodatkowych strażników dla Denpoka. Po tym jak już namówisz Brontobba do pracy dla Denpoka, musisz powiadomić o tym tego drugiego.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Silden +6

22. Powiedz Denpokowi, że Frillock pilnuje miasta

Zadanie identyczne jak poprzednie, z tym, że w roli głównej występuje Frillock.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Silden +6

23. Powiedz Denpokowi, że Gancka zostaje w mieście

Zadanie identyczne jak poprzednie dwa, z tym, że w roli głównej występuje Gancka.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Silden +6

24. Powiedz Denpokowi, że Irmak pilnuje miasta

Zadanie identyczne jak poprzednie trzy, z tym, że w roli głównej występuje Irmak.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Silden +6

25. Przepędź Orków z Silden

Zadanie polegające na wybiciu i wypędzeniu załogi Orków w Silden. W sprawę zamieszani są bracia Inog i Anog a także Falk, ale to jak zwykle na Ciebie spadnie czarna robota.

Stosuj stałą taktykę wywabiania Orków i najemników poza palisadę. Teren wokół Silden jest duży i jest gdzie ganiać się z rywalem. Nie wahaj się uciekać i kluczyć, tak by rozbić wroga na mniejsze grupy. Szczególnie uważaj na szamana bo to bardzo groźny przeciwnik (szczególnie jeśli asystuje mu kilku wojowników).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 7500
- Reputacja: Rebelianci +5

26. Przynieś myśliwemu Lukjanowi pieniądze za skóry

Zadanie zleca Givess po tym jak dostarczysz mu skóry. Będziesz musiał wrócić z powrotem do Lukjana oddać mu pieniądze będące zapłatą.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2000
- Reputacja: Silden +4
- Atrybuty: Zdolności myśliwskie +1

27. Quadir poluje na niewolników dla Silden

Zadanie zleca Quadir, asasyn zajmujący się zdobywaniem niewolników dla Silden.

Możesz dla Quadira złapać niewolnika. Asasyn proponuje poszukać w obozie drwali. To będzie Will.

28. Tragak chce odwiedzić szamana Grompela w Silden

Zadanie zleca sam Ork Tragak. Znajdziesz go w ostępach leśnych daleko od Silden.

Twoim zadaniem jest doprowadzenie go bezpiecznie do Silden. Mimo tego, że Tragak wędruje w asyście oddziału Orków dobrym pomysłem jest oczyszczenie trasy własnoręcznie. Bo spotkasz bardzo silne potwory i jest ryzyko, że Ork zginie. Doprowadź go do chaty Grompela.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Silden +4

29. Umbrak rządzi w Silden mimo opóźnienia dostaw

Zadanie zleca Inog. Musisz dostać się do szefa Orków Umbraka i sprytnie go podpytać o to jak mu się udaje utrzymać na stanowisku mimo kłopotów z dostawami. Porozmawiaj po prostu z Umbrakiem a zadanie będzie wykonane nawet jeśli nie padnie ani słowo na temat zapasów (Umbrak rządzi dzięki stosowaniu tortur).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: rebelianci +1

30. Uratuj niewolnika zbiegłego z Silden

Zadanie zleca jeden z liderów buntowników ukrywających się w lasach pod Silden Freman.

Freman opiekuje się zbiegłymi niewolnikami. Opowie Ci o niewolnikach ukrywających się w lasach Silden, którym trzeba pomóc sprowadzając ich do Fremana. Zbiegów znajdziesz w lesie po drugiej stronie Silden (trzech siedzi przy ognisku, a dwóch kawałek dalej przy następnych ogniskach). Porozmawiaj z niewolnikiem i zaproponuj odprowadzenie do obozu rebeliantów. Musisz uważać by Twój podopieczny nie zginął po drodze (a spotkasz sporo dzikich bestii).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 500
- Reputacja: Rebelianci +1

31. Uratuj niewolnika zbiegłego z Silden

Zadanie identyczne jak poprzednie.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 500
- Reputacja: Rebelianci +1

32. Uratuj zbiegłego niewolnika z Silden

Zadanie identyczne jak dwa poprzednie.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 500
- Reputacja: Rebelianci +1

33. Uratuj niewolnika zbiegłego z Silden

Zadanie identyczne jak poprzednie.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 500
- Reputacja: Rebelianci +1

34. Uratuj niewolnika zbiegłego z Silden

Zadanie identyczne jak poprzednie.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 500
- Reputacja: Rebelianci +1

35. Uratuj Nordmarczyka Larsa z obozu

Zadanie zleca sam Lars, przebywający w chacie niewolników (tej samej do której trafi Will).

Lars trafił tu za karę po tym jak okradł jednego z Orków. Żeby go uwolnić musisz wykupić Nordmarczyka od Zapotecka za 300 złotych monet.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Nordimar +3

36. Wódz Umbrak pragnie śmierci Anoga

Zadanie zleca wódz Orków Umbrak. Musisz udać się do obozu rebeliantów w lasach pod Silden i zabić ich przywódcę Anoga (brata Inoga). Oczywiście nie obejdzie się bez walki z wszystkimi rebeliantami.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 5000
- Reputacja: Orkowie +7

37. Zabij niewolników, którzy uciekli z Silden

Zadanie zleca nadzorca niewolników w Silden Zapotek. Chodzi o tych samych niewolników, których można doprowadzić do Fremana. Zapotek jednak życzy sobie byś wszystkich zabił.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Orkowie +1

38. Zabij szamana Grompela

Kolejny quest zlecany przez Zapoteka. Orka zazdrosny o stanowisko rywala każe Ci zabić szamana Grompela. Musisz to zrobić tak, by nie ściągnąć sobie na głowę całej załogi Silden. Najlepiej zrobić to dość wcześnie, zanim sprowadzisz nowych strażników do miasta (inne zadania). Po tym fakcie będzie już bardzo ciężko załatwić sprawę bez narażenia się na odkrycie.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2500
- Reputacja: Asasyni +1

39. Zabij szpiega buntowników

Kolejne zadanie zlecane przez szefa Orków Umbraka. Szpiegiem oczywiście jest Inog.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2500
- Reputacja: Orkowie +3

40. Zabij topielce które osiedliły się na brzegu rzeki

Zadanie zleca Ork strażnik Brontobb.

Musisz udać się nad rzekę i zabić podejrzanie wyglądające topielce (osiem sztuk). Dzieki temu będziesz mógł namówić Brontobba do pracy dla Denpoka.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Silden +6

41. Zabij wilki w pobliżu Silden

Zadanie zleca myśliwy Bram mieszkający w chacie nieopodal Silden. Do Ciebie należy zabicie stada srebrnych wilków grasujących w okolicy (6 sztuk).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Silden +2
- Atrybuty: Zdolności myśliwskie +1

42. Zabij zębacze grasujące w okolicy Silden

Zadanie zlecone przez innego z myśliwych Falka.

Tym razem Twoim celem jest stado zębaczy (pięć sztuk).

Zyski:

- Punkty doświadczenia 1500
- Atrybuty: Zdolności myśliwskie +1

43. Zanieś Anogowi orkową dostawę z Nordmaru

Zadanie zleca szef Rebeliantów Anog. Musisz przechwycić dostawę, którą ma przy sobie Ork Tragak (ten sam, który pragnie odwiedzić Grompela).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Rebelianci +1

44. Zanieś beczki z rybami do młyna

Zadanie zleca rybak Temmy. Musisz zebrać osiem beczek z rybami Stoją na ziemi w różnych miejscach portu) i zanieść je do dawnego młyna Givessowi.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Silden +4

45. Zapoluj na srebrne wilki z Bramem

Część zadania związanego z polowaniem na srebrne wilki. Po prostu zabierz Brama ze sobą.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Atrybuty: Zdolności myśliwskie +1

46. Zapoluj z Falkiem na zębacze

Część zadania związnego z polowaniem na zębacze. Po prostu zabierz ze sobą Falka.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Atrybuty: Zdolności myśliwskie +1

47. Zdobądź szacunek Orków z Silden

Zadanie wyznacza Denpok. Żeby je zaliczyć musisz wykonać cały szereg poleceń wydanych przez Denpoka (opisane jako inne zadania).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2000
- Reputacja: Orkowie +1

48. Zagubione narzędzia Hatloda.

Zadanie zleca rybak i budowniczy łodzi Hatlod.

Hatlod stracił swoje narzędzia (młot i piłę) w trakcie ataku topielców i gadów. Żeby je odnaleźć musisz przejść się wzdłuż nabrzeży i poszukać cierpiące na niestrawność topielca i gada. Stwory po prostu połknęły narzędzia.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Silden +2

49. Znajdź broń dla skazańca Jereka

Zadanie zleca sam Jerek.

Więzień – rebeliant pragnie wzniecić powstanie w Silden. Potrzebne jest mu pięć paczek z bronią. Dostarcz mu je.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: rebelianci +1

50. Znajdź pieczeń dla skazańca Jereka

Zadanie zleca Jerek, który jest głodzony przez Orków. Dostarcz mu 25 kawałków pieczeni dla niego i reszty więźniów.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Rebelianci +1

Faring

1. Artefakt Alego

O artefakcie wspomina kilka osób, w tym sam Ali ale najbardziej potrzebny będzie Tomowi.

Ali to gruby asasyn przechadzający się po Faring. Artefaktem jest Kamień Przodków. Odebrać go możesz na kilka sposobów np. ukraść (jeśli jesteś w tym dobry) albo po prostu znokautować Alego i zabrać Kamień.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 500
- Atrybuty: Kradzież +1

2. Jaskinia Rocko

Zadanie zleca sam Rocko, którego spotkasz przy wejściu do Faring.

Rocko zajmuje się wykopywaniem cennych rzeczy z ziemi. Interesuje go jaskinia znajdująca się niedaleko wieży strzegącej przejścia na przełęcz do Nordmaru. Za oczyszczenie jej z potworów odpali Ci trochę rudy. Zadanie całkiem łatwe bo w jaskini siedzą tylko gobliny.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Faring +4

3. Kowal z Faring

Zadanie wynika z rozmowy z samym kowalem Zakoshem. Wykonane będzie dopiero jak skłonisz go do uczenia Cię rzemiosła kowalskiego.

Będziesz musiał popisać się siłą fizyczną i podnieść młyński kamień. To ulubiona zabawa Orków na dziedzińcu. Musisz oczywiście dysponować odpowiednią siłą. Dokonanie tego zaimponuje kowalowi na tyle, że zgodzi się Cię uczyć. Kowal daje także inną próbę z Trollami (opisane dalej).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2500
- Reputacja: Orkowie +1

4. Myśliwi z Faring

Zadanie wynika podczas rozmów z Orkami i przede wszystkim dwójką myśliwych: Tomem i Wilsonem. Musisz ich przekonać by wciągnęli Cię w swoje szeregi, bo tylko tak dostaniesz zgodę na wejście na przełęcz. Wiąże się z tym wykonanie kilku zadań (opisane dalej).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2500
- Reputacja: Faring +4

5. Pokonaj Gorana na Arenie

Zadanie typowe dla Areny. Chodzi tu o mniejszą arenę, znajdującą się poza terenem zamku. Zarządza nią Curtis. Goran. Reguły takie jak zawsze. Trzeba szczególnie uważać żeby nie wyjść poza koło, bo arena jest jakaś mała.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Faring +8
- Atrybuty: Siła +1

6. Pokona Moffa na arenie

Kolejny quest związany z mniejszą areną w Faring. Przeciwnikiem jest Moff. Reguły jak zawsze.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Faring +8
- Atrybuty: Siła +4

7. Pokonaj Mortisa na arenie

To też quest związany z areną ale tą większą, orkową, urządzoną na dziedzińcu zamku. Zarządza nią Tarok i nie pozwoli Ci walczyć dopóki nie będziesz miał reputacji znakomitego gladiatora. Porozmawiaj z nim a dowiesz się gdzie musisz się udać by zdobyć sławę. Mortis będzie jednym z rywali jak już będziesz mógł walczyć w Faring. Wcześniej musisz pokonać Vigo i Tukasha.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 3500
- Reputacja: Orkowie +2

8. Pokonaj Rozhova na arenie

Kolejny pojedynek na dużej arenie w Faring. Przeciwnikiem jest Rozhov a wcześniej musisz uporać się z Vigo, Tukashem i Mortisem.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 4000
- Reputacja: Orkowie +2

9. Pokonaj Spike'a na arenie

Ostatni pojedynek na mniejszej arenie. Spike to mistrz a wcześniej musisz pokonać Gorana i Moffa.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2000
- Reputacja: Faring +8
- Atrybuty: Siła +1

10. Pokonaj Tukasha na arenie

Drugi pojedynek na dużej arenie. Wcześniej musisz pokonać Vigo.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 3000
- Reputacja: Orkowie +2

11. Pokonaj Vigo na arenie

Pierwsza walka na dużej arenie.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2500
- Reputacja: Orkowie +2

12. Polowanie na Trolle z Mitchem

Mitch to jeden z najemników próbujących wkupić się w łaski Orków.

Mitch dostał zadanie upolowania trzech trolli i nie bardzo ma ochotę się tego podjąć. Ty również dostaniesz takie zadanie (od kowala) więc po drodze możesz zabrać ze sobą Mitcha.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 500
- Reputacja: Faring +4

13. Przepędź Orków z Faring

Tradycyjne zadanie związane z odbiciem miasta. Tym razem nie musisz działać w konspiracji, szukać członków ruchu oporu itd. Wystarczy własna inicjatywa.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 10000
- Reputacja: Rebelianci +5

14. Rozprowadź alkohol wśród Orków

Zadanie zleca szynkarz w Faring Flint.

Flint pragnie wkupić się w łaski Orków, podobnie jak Ty. Zaproponuje Ci poczęstowanie flaszką wódki trzech najważniejszych Orków w Faring. Zgódź się bo i Tobie ułatwi to zadanie. Ci Orkowie to Gorok, Mojok i Gnar. Dla wszystkich będziesz wykonywał jakieś zadanie.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Faring +12

15. Sprzedaj skórę Gnarowi za 500 sztuk złota

Zadanie zleca jeden z myśliwych Wilson.

Dostaniesz od niego skórę cieniostwora, którą musisz sprzedać Gnarowi za 500 złotych monet. Problem w tym, że Gnar da Ci tylko 400. Nie próbuj okłamywać Wilsona, ani zaniżać ceny ani dodawać tej stówy od siebie. Po prostu przyznaj ile dostałeś. W przeciwnym wypadku Wilson nie pozwoli Ci przyłączyć się do grupy.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2000
- Reputacja: Faring +8

16. Warzenie wódy z Tipplerem

Zadanie zleci sam Tippler a będzie ono konsekwencją Twojego zapotrzebowania na dobry alkohol (dla Mojoka). Tipplera znajdziesz w chacie niedaleko miejsca gdzie przebywały trolle. Do uwarzenia wódy będą potrzebne alkojagody (10) i ziele lecznicze (2). Powinieneś tyle mieć przy sobie a jeśli nie masz to mnóstwo tego rośnie niedaleko chaty Tipplera. Zadania tego nie dostaniesz jeśli wcześniej zmusisz Tipplera do odsprzedaży ostatnich zapasów jakie mu zostały.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Faring +4
- Atrybuty: Alchemia +1

17. Wilcze skóry dla Gnara

Zadanie zleca Gnar (pilnuje wejścia do zamku). Musisz mu dostarczyć dwadzieścia wilczych skór.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2000
- Reputacja: Faring +4

18. Wóda dla Mojoka

Zadanie zleca sam Mojok, pilnujący wieży stojącej na straży przełęczy.

Mojok potrzebuje dwóch flaszek dobrej wódy – Nordmarskiej Starki. Specjalistą od pędzenia gorzałki jest oczywiście Tippler.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Faring +4

19. Zabij topielce

Zadanie zleca myśliwy Wilson.

Po tym jak Wilson wskaże Ci miejsce przebywania topielców, musisz wszystkie wybić (dziewięć sztuk).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Faring +8
- Atrybuty: Zdolności myśliwskie +1

20. Zabij trzy trolle na wzgórzach w pobliżu Faring

Zadanie zlecone przez kowala Zakosha. To te same trolle na które musi zapolować Mitch. Znajdziesz je w pobliżu chaty Tipplera.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2500
- Reputacja: Faring +12

21. Zamek w Faring

Zadanie polegające na dostaniu się do zamku w Faring. W tym celu musisz przekonać do wyrażenia na to zgody trzech Orków: Gnara, Mojoka i Goroka. Zrobisz to wykonując dla nich zadania i zdobywając reputację.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2500

22. Zanieś Tomowi prezent Alego

Zadanie zleca myśliwy Tom.

Jest to zadanie związane ze zdobywaniem przychylności myśliwych. Po tym jak odbierzesz Alemu Kamień przodków, przynieś go Tomowi. Jak Cię już przyjmą w szeregi myśliwych zaproponuj zaniesienie Kamienia do Nordmaru (przyda się na pewno).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Faring +4
- Atrybuty: Zdolności myśliwskie +1

23. Zanieś Ur-Goshowi trzy szczawie królewskie

Zadanie zleca sam Ur-Gosh, alchemik Orków, przebywający na zamku.

Alchemikowi potrzebne są trzy szczawie królewskie. Z pewnością masz tyle przy sobie. Jeśli nie to znajdziesz je w pobliżu Faring.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Orkowie +2
- Atrybuty: Alchemia +1

24. Zapoluj z Wilsonem na topielce

Zadanie zleca myśliwy Wilson. Po prostu pobiegnij za nim do miejsca w którym przebywa grupa topielców.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2500
- Reputacja: Faring +4
- Atrybuty: Zdolności myśliwskie +1

25 Zlikwiduj gobliny w prastarych ruinach Faring

Zadanie zleca bimbrownik Tippler. Zarówno ruiny jak i gobliny znajdziesz na wzgórzach pomiędzy chatą Tipplera a Vangardem. Problem w tym, że pewnie natkniesz się też na stwory o wiele silniejsze niż gobliny.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Faring +4
- Atrybuty: Zdolności myśliwskie +1

26. Złam opór Morr

Zadanie zleca sam główny dowódca armii Orków, przebywający w Faring Kan. Żeby je wykonać będziesz musiał pozabijać wszystkich przywódców rebeliantów: Javiera, Rolanda, Russella, Anoga i Rhobara.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 5000
- Reputacja: Orkowie +7

27 Zostań mistrzem areny w Faring

Chodzi to o dużą arenę z dziedzińca zamkowego. Rządzi na niej Tarok i to z nim musisz porozmawiać by stanąć w szranki. Najpierw jednak będziesz musiał zdobyć sławę wielkiego gladiatora.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2500

Vengard

1. Dostarcz Keldronowi broń dla zamku

Zadanie zleca sam kowal Keldron, którego spotkasz na dziedzińcu zamku króla Rhobara.

Zadanie (podobnie jak większość w Vengard) polega na przyniesieniu określonej ilości przedmiotów. Tym razem musisz zdobyć 20 paczek z bronią. Można je znaleźc w zniszczonych domach i kwaterach Orków w Vengard. Być może masz także paczki znalezione w miastach, które odwiedziłeś wcześniej.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Rebelianci +1
- Reputacja: Vengard +10

2. Odszukaj zaginionego paladyna Thordira

Zadanie zleca szef zbrojnych w Vangardzie Cobryn.

Żeby znaleźć Thordira musisz wrócić do zrujnowanego miasta i odszukać basztę na murach (niedaleko wejścia do zamku. Wejdź na sam szczyt, tam przy ognisku siedzi Paladyn. Na schodach wiodących na szczyt leży jakaś belka ale wystarczy ją przeskoczyć.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Vengard +15

3. Ognisty puchar Markusa ma trafić go przywódcy Magów

Zadanie zleca paladyn Marcus, pierwsza osoba jaką spotkasz po teleportowaniu się do Vengardu.

Porozmawiaj z Marcusem i zaoferuj pomoc w dostarczeniu pucharu do przywódcy Magów Ognia. Znajdziesz go tuż przy tronie króla Rhobara, ma na imię Karrypto.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2000
- Reputacja: Rebelianci +1
- Reputacja: Vengard +5

4. Pomóż paladynowi Thordirowi dostać się do zamku

Zadanie zleca sam Thordir (odszukałeś go dla Cobryna). Musisz po prostu eskortować go do zamku. Zadanie dziecinnie proste bo w tej chwili wszystcy Orkowie wewnątrz zamku są już martwi.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2000
- Reputacja: Vengard +15

5. Zabierz paladyna George'a do Cobryna

Zadanie zleca sam Georg, jeden z wojowników, których spotykasz w świątyni w Vengardzie.

Możesz zabrać George'a jako towarzysza. Wspomoże Cię w walce ale musisz pilnować by nie zginął. Zadanie wykonasz jak dotrzecie do zamku i Cobryna.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2000
- Reputacja: Vengard +15

6. Zabij 5 przywódców oblężenia wewnątrz bariery

Zadanie zleca Markus (ten od kielicha).

Musisz zabić pięciu orkowych przywódców stacjonujących w Vengard. Oczywiście każdy ma w asyście oddział wojowników. Pierwsze dwie grupy możesz podprowadzić pod świątynię, tak by rebelianci wspomogli Cię w walce. Później musisz radzić sobie sam lub zabrać jako towarzysza George'a. Spenetruj całe miasto zanim wejdziesz do zamku. Po zabiciu wszystkich przywódców odmelduj się Cobrynowi.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 5000
- Reputacja: Rebelianci +2
- Reputacja: Vengard +15

7. Zanieś Abe chleb do zamku

Zadanie zleca Abe, mało sympatyczny sprzedawca z Vengardu.

Po wstepnej wymianie zdań podpytaj Abe'a co mu potrzeba. Dowiesz się, że załoga zamku głoduje i potrzebują 30 bochenków chleba. Dostarcz mu je. Chleb możesz znaleźć w samym Vengardzie (ciała Orków, skrzynie oraz stoły i półki), powinieneś mieć także coś z poprzednich miast.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Vengard +5

8. Zanieś Abe pieczeń do zamku

Drugie zadanie zlecane przez Abe'a. Tym razem musisz skombinować 30 kawałków pieczeni. Sposób rozwiązania identyczny jak we wcześniejszym queście.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Vengard +5

9. Zanieś młoty dla zamku Vandornowi

Zadanie zleca sprzedawca z dziedzińca zamkowego Vandorn.

Vandorn potrzebuje mnóstwa sprzętu, w pierwszej kolejności jest to 10 młotów. Możesz je znaleźć w samym Vengardzie a także niemal w każdym mieście do którego się udasz.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Vengard +5
- Atrybuty: Kowalstwo +1

10. Zanieś Vandornowi kilofy do zamku

Drugie zadanie od Vandorna. Tym razem musisz znaleźć i dostarczyć dwadzieścia kilofów. Sposób rozwiązania jak we wcześniejszym queście.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Vengard +5
- Atrybutu: Kowalstwo +1

11. Zanieś Vandornowi piły do zamku

Kolejne zadanie zlecane przez Vandorna. Tym razem chodzi o 15 pił. Sposób rozwiązania jak we wcześniejszych przypadkach.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Vengard +5
- Atrybuty: Kowalstwo +1

12. Zlikwiduj oblężenie Orków wokół bariery

Zadanie dostaniesz w późniejszym etapie gry od króla Rhobara. Będziesz musiał zlikwidować oddziały Orków oblegające Vengard. Sprawą kluczową jest zabicie czterech orkowych przywódców (podobnie jak wewnątrz miasta).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 5000
- Reputacja: Rebelianci +2

13. Zniszcz Vengard, stolicę ludzi

Zadanie dostaniesz w późniejszym etapie gry, kiedy zdecydujesz się na wsparcie Orków. będziesz musiał zniszczyć Vengard (a także zabić króla co jest warunkiem koniecznym zaliczenia drogi Orków).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 10000
- Reputacja: Orkowie +7

Nordmar - Klan Ognia

1. 10 zębów szablozęba dla Leifa

Zadanie zleca myśliwy Leif (ten od polowania na wilki, o czym dalej). Musisz mu dostarczyć 10 zębów tygrysa szablozęba. Jeśli nie masz tyle przy sobie przejdź się po okolicy. W Nordmarze jest mnóstwo tych bestii.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2000
- Reputacja: Klan Ognia +5

2. Grobowiec Angira

Część najważniejszego zadania zlecanego przez Klan Ognia, a konkretnie Kertha (opisane dalej). Po znalezieniu grobowca (mapę dostaniesz od Kertha) i zdobyciu odpowiedniego Kamienia Przodków musisz wejść do środka, wybić wszystkie szkielety, pokonać samego Angira, a następnie umieścić kamień na piedestale (będziesz to powtarzał we wszystkich grobowcach). Piedestały znajdują się nie na środku grobowca tylko pod ścianami (trzeba ich szukać, czasem konieczne jest przejście do następnej pieczary). Kamień przodków Angira zdobędziesz pomagając Nordmarczykowi przebywającemu w pobliżu grobowca (trzeba będzie pokonać oddział Orków).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2500
- Reputacja: Nordmar +5
- Reputacja: Klan Ognia +5
- Atrybuty: Kowalstwo +8

3. Grobowiec Baldara

Zadanie identyczne jak poprzednie tylko chodzi o grobowiec innego bohatera. Kamień przodków Baldara znajdziesz w brzuchu cieniostwora, mającego norę przy grobowcu. Przy samym wejściu do grobowca zauważysz ślady krwi, które powiodą Cię do legowiska. Zabij bestię i zabierz kamień.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2500
- Reputacja: Nordmar +5
- Reputacja: Klan Ognia +5
- Atrybuty: Siła +3

4. Grobowiec Bereka

Zadanie identyczne jak poprzednie tylko chodzi o grobowiec innego bohatera.

Kamień przodków Bereka jest przy ciele Nordmarczyka zamordowanego na ołtarzu przez grupę Orków (nieopodal samego grobowca). Żeby go odzyskać będziesz musiał pokonać liczną grupę wojowników, samego szamana a także przywołanego demona.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2500
- Reputacja: Nordmar +5
- Reputacja: Klan Ognia +5
- Atrybuty: Zdolności myśliwskie +3

5. Grobowiec Ejnara

Zadanie identyczne jak poprzednie tylko chodzi o grobowiec innego bohatera. Kamień przodków Ejnara to ten sam kamień, który zabrałeś w Faring Asasynowi Alemu. Oddasz go później Nordmarczykowi Rathgarowi. Po wykonaniu zadania dla Rathgara namów go do oddania Ci kamienia.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2500
- Reputacja: Nordmar +5
- Reputacja: Klan Ognia +5
- Atrybuty: Zdolności myśliwskie +3

6. Grobowiec Snorre'a

Zadanie identyczne jak poprzednie tylko chodzi o grobowiec innego bohatera. W grobowcu Snorre'a toczą się walki pomiędzy Orkami a szkieletami. Przyłącz się do bitwy i zabijaj wszystko co się rusza. Kamień przodków jest w posiadaniu szamana przewodzącego Orkom. Najprościej jest go zabić i zabrać przedmiot.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2500
- Reputacja: Nordmar +5
- Reputacja: Klan Ognia +5
- Atrybuty: Siła +3

7. Hełm Einara

Zadanie zleca Rathgar, którego poznasz przy okazji zdobywania Kamienia Przodków (opisane dalej).

Podczas wykonywania misji w grobowcu Einara zmierzysz się z samym Einarem. Po pokonaniu nieumarłego przeszukaj jego ciało i zabierz legendarny hełm. Dostarcz go Rathgarowi, który podaruje Ci zdobycz za zasługi.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2000
- Reputacja: Klan Ognia +5

8. Kamień przodków Akaschy

Kamień potrzebny do wykonania questa w grobowcu Akashy (zarówno tego dla Kertha jak i jednego z głównych, które dostaniesz w klasztorze).

Tym razem zanim się dostaniesz do grobowca będziesz musiał pokonać silny oddział Orków pilnujących wejścia. Kamień jest w posiadaniu jednego z szamanów.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2500
- Reputacja: Nordmar +5
- Reputacja: Klan Ognia +5
- Atrybuty: Inteligencja +1

9. Kamień przodków dla Rathgara

Zadanie zleca sam Rathgar.

Rathgara spotkasz po tym jak uda Ci się uzyskać dostęp na przełęcz w Faring. Nordmarczyk opowie Ci o tym jak został napadnięty przez Alego. Twoje zadanie to odzyskanie Kamienia przodków skradzionego przez Asasyna (opisane wcześniej).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2000
- Reputacja: Klan Ognia +3

10. Kamień teleportacyjny dla Lee

Zadanie zleca jeden z Twoich starych znajomych Lee.

Lee pała żądzą zemsty na królu Rhobarze i pragnie dostać się do zamku w Vangard. Twoim zadaniem jest dostarczenie mu kamienia teleportacyjnego wiodącego do świątyni w stolicy (ukryty w kopalniach w Gotha).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2000

11. Materiały dla Kalana

Zadanie zleca sam Kalan.

Kalan to kowal Klanu Ognia. Zadanie dostaniesz jak poprosisz o wprowadzenie w tajniki kowalstwa. Musisz przynieść kowalowi 30 kawałków surowej stali. Jeśli nie masz tyle przy sobie z pewnością odnajdziesz je w Nordmarze gdzie aż roi się od złóż rudy.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2000
- Reputacja: Klan Ognia +5

12. Moc przodków

Zadanie zleca przywódca Klanu Ognia Kerth.

Kerth wysłał kilku swoich wojowników do grobowców legendarnych herosów klanu. Wojownicy mieli zdobyć moc przodków, umieszczając Kamienie Przodków na piedestałach w grobowcach. Żaden z posłańców nie wrócił i Twoim zadaniem jest wykonanie misji za nich. Będziesz musiał najpierwsz odszukać zaginione kamienie (opisane wcześniej) a następnie umieścić je w grobowcach. W misji ma pomóc mapa podarowana przez Kertha.

Grobowców jest sześć i są oznaczone iksami. Twoja pozycja wskazana jest przez kursor. Dla zwiększenia orientacji można porównywać pozycję z mapą ogólną Nordmaru. Ważne jest to by nie zniechęcać się szukając wejścia – czasem wydaje się, że stoimy idealnie a grobowca nie widać. Wskazane jest obchodzenie iksa z każdej możliwej strony, a wejście może być odrobinę oddalone od punktu iks.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 5000
- Reputacja: Nordmar +5
- Reputacja: Klan Ognia +10

13. Obozowisko Orków zniszczone!!!

Część zadania związanego z oswabadzaniem Nordmaru, zleconego przez Kertha. Takich obozów jest pięć i są porozrzucane po całym obszarze Nordmaru. Z pewnością trafisz na nie wykonując rozmaite zadania lub też po prostu wędrując wzdłuż szlaków. Walka na pewno będzie ciężka ze względu na liczebność wroga a także na obecność w jego szeregach szamanów.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2500
- Reputacja: Nordmar +2

14. Obozowisko Orków zniszczone!!!

Zadanie identyczne jak poprzednie tylko chodzi o drugi obóz.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2500
- Reputacja: Nordmar +2

15. Obozowisko Orków zniszczone!!!

Zadanie identyczne jak poprzednie tylko chodzi o trzeci obóz.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2500
- Reputacja: Nordmar +2

16. Obozowisko Orków zniszczone!!!

Zadanie identyczne jak poprzednie tylko chodzi o czwarty obóz.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2500
- Reputacja: Nordmar +2

17. Obozowisko Orków zniszczone!!!

Zadanie identyczne jak poprzednie tylko chodzi o piąty obóz.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2500
- Reputacja: Nordmar +2

18. Oswobodź Nordmar

Zadanie zleci Kerth już po tym jak uporasz się ze wszystkimi grobowcami i zdobędziesz moc przodków. Tym razem musisz przepędzić wszystkich Orków z Nordmaru, czyli zlikwidować obozy opisane powyżej.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 5000
- Reputacja: Nordmar +5
- Reputacja: Klan Ognia +10

19. Pancerz dla Thoralda

Zadanie zleca sam Thorald.

Thorald chce wyruszyć do bitwy ale nie ma pancerza. Twoim zadaniem jest zdobycie odpowiedniej zbroi. Musisz udać się do kowala Stejnara z Klanu Młota i poprosić o wykucie odpowiedniego pancerza. Będzie kosztować Cię to 1000 złotych monet.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2000
- Reputacja: Klan Ognia +5

20. Pojedynek z Sivertem

Zadanie wyniknie w trakcie rozmowy z Sivertem. Sivert to strażnik pilnujący wejścia do Klanu Ognia. Na jego pytanie „Swój czy wróg?" musisz odpowiedzieć: wróg. Wtedy dojdzie do pojedynku.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2000
- Reputacja: Nordmar +3
- Reputacja: Klan Ognia +5

21. Polowanie na Orków z Kaelinem

Zadanie zleca sam Kaelin.

Kaelin to jeden z Nordmarczyków znudzony bezczynnością. Zaproponuje Ci wspólną wyprawę na obozujących niedaleko Orków. możesz się zgodzić ale wcześniej wybierz się sam na wyprawę, oczyść całą drogę z bestii (gobliny, wilki, szablozęby) tak by Kaelin nie zginął po drodze. Dobrym pomysłem jest również własnoręczne wybicie Orków. Potem wracasz po Kaelina a jak dotrzecie na miejsce Orkowie się odrodzą ale w znacznie mniejszej liczbie.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1250

22. Polowanie z Leifem

Zadanie zleca myśliwy Leif.

Leif zaproponuje Ci wspólne polowanie na wilki. Zgódź się ale wcześniej zastosuj manewr z oczyszczaniem drogi tak by Leif nie zginął.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Klan Ognia +5
- Atrybuty: Zdolności myśliwskie +1

23. Towarzysz Rathgarowi do krypt jaskiniowych

Zadanie zleca sam Rathgar już po tym jak odzyskasz Kamień Przodków. Zgódź się towarzyszyć Nordmarczykowi aż do samego grobowca. Musisz uważać żeby Rathgar nie zginął a nie będzie to łatwe (po drodze spotkasz między innymi wilki, rozpruwacze i nosorożce). Warto samemu oczyścić teren przed podjęciem wędrówki.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000

24. Zabij szamanów Orków

Końcowa część zadania dla Osmunda (opisane dalej). Po tym jak już znajdziecie szamanów (właściwie to jest tylko jeden szaman w tym miejscu) Orków trzeba będzie ich zabić (bardzo trudne zadanie jeśli nie mamy zamiaru pozwolić zginąć Osmundowi).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2500
- Reputacja: Klan Ognia +7

25. Zabijanie Orków

Końcowa część zadania związanego w wyprawą Kaelina (opisane wcześniej). Po tym jak już dotrzecie na miejsce zabijcie wszystkich Orków (oczywiście Kaelin nie może zginąć).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2500
- Reputacja: Nordmar +3
- Reputacja: Klan Ognia +10

26. Znajdź szamanów Orków

Zadanie zleca Osmund.

Osmunda spotkasz przy jednym z grobowców bohaterów (Angira). To właśnie Osmund posiadał kamień przodków ale skradł mu go szaman Orków. Nordmarczyk zaproponuje Co pogoń za złodziejem. Zgódź się bo kamień będzie Ci potrzebny. Po tym jak go odzyskacie namów Osmunda do oddania Ci kamienia.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500

Nordmar - Klan Wilka

1. Druidzki kamień wilka

O Kamieniu Wilka dowiesz się bezpośrednio od Bogira, najlepszego myśliwego Klanu Wilka.

Bogir czerpiący moce właśnie z kamienia, poszukuje swojego zastępcy. Kamień na pewno Ci się przyda więc musisz zgodzić się na zadanie. Twoim obowiązkiem jest zabicie legendarnego Białego Rozpruwacza, wielkiego wilka przebywającego ma północy Nordmaru.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2500
- Reputacja: Gońcy Leśni +15
- Reputacja: Klan wilka +15

2. Garik potrzebuje wódy

Zadanie zleca sam Garik, strażnik wejścia do Klanu wilka.

Jak dobrze poprowadzisz konwersację dowiesz się, że Garik chętnie napije się wódy. Poczęstuj go swymi zapasami.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Klan wilka +2

3. Idź na południowy most z Hogarem

Zadanie dostaniesz w rozmowie z przywódcą Klanu Wilka. Zabierz ze sobą Hogara (poznasz go wcześniej, opisane dalej), by rozprawić się z Orkami przy południowym moście.

Po tym jak Nordmarczyk doprowadzi Cię na miejsce, zlikwiduj wszystkie Orki. Uważaj na szamana.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000

4. Inwazja Goblinów

Szczerze mówiąc nie wiem kto daje to zadanie. Żeby zostało uznane za wykonane trzeba zabić piętnaście goblinów. Trudne to nie jest bo w całym Nordmarze spotkasz kilkanaście obozów tych stworów.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Nordmar +2
- Reputacja: Klan wilka +3

5. Jorn potrzebuje wybuchowych strzał

Zadanie zleca sam Jorn, jeden z myśliwych polujących w ostępach Nordmaru (z tej grupy, która zleca Ci także rozprawienie się z oddziałem Orków). Jorn potrzebuje dostawy wybuchowych strzał (konkretnie dwunastu sztuk). Jeśli nie masz tylu przy sobie (a powinieneś) musisz odszukać chatę niejakiego Vibalda, który trudni się właśnie wyrobem takich strzał. Jego warsztat znajduje się gdzieś w dziczy, niedaleko siedziby Klanu Wilka (ze względu na ukształtowanie terenu ciężko mi podać dokładne namiary).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Klan Wilka +5

6. Mięso dla Szaroskórego

Zadanie związane z poszukiwaniami Xardasa. Szaroskóry to wilk Hansona (opisane dalej). Musisz go poczęstować kawałkiem surowego mięsa żeby doprowadził Cię do wieży Xardasa.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000

7. Podążaj za Szaroskórym do wieży Xardasa

Zadanie z gatunku „podążaj za bohaterem niezależnym". Tym razem w rolę przewodnika wciela się wilk Szaroskóry. Zadanie dostaniesz już po tym jak nakarmisz wilka mięsem. Porozmawiaj z nim i poproś o wskazanie drogi. Jak zawsze musisz uważać by Twój towarzysz nie zginął (Szaroskóry radzi sobie znakomicie w walce).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Klan Wilka +3
- Atrybuty: Zdolności myśliwskie +1

8. Pojedynek z Hogarem

Zadanie zleca sam Hogar, którego spotkasz w wiosce Klanu Wilka.

Musisz poprowadzić konwersacje tak by doprowadzić do pojedynku. Walka jest toczona na zasadach areny więc uważaj by nie zabić rywala (tym bardziej, że jeszcze będzie Ci potrzebny). Obserwatorzy nie zaatakują Cię dopóki nie zabijesz Hogara.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Nordmar +3
- Reputacja: Klan Wilka +5
- Atrybuty: Siła +1

9. Poszukiwania rudy z Larsonem

Kolejne zadanie z cyklu „podążaj za postacią”. Tym razem zleca Je Larson, któremu musisz towarzyszyć w poszukiwaniach rudy. Oczywiście Larson nie może zginąć po drodze.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2000
- Reputacja: Nordmar +3
- Reputacja: Klan wilka +10
- Atrybuty: Kowalstwo +1

10. Pozbądź się Orków z mostu

Zadanie zleca przywódca klanu Grim (opisane dalej). Chodzi tu o wybicie grupy Orków obozującej przy moście, do którego doprowadził Cię Hogar. Z pomocą Nordmarczyka wybij wszystkich Orków.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2000
- Reputacja: Nordmar +3
- Reputacja: Klan Wilka +10

11. Skóry dla Jensgara

Zadanie zleca sam Jensgar czyli jeden z myśliwych Klanu Wilka, obozujących na terenach łowieckich.

Zadanie z gatunku łowiecko – kolekcjonerskich. Musisz przynieść Jensgarowi trzydzieści skór lodowego wilka i dziesięć skór bizona. Jeśli nie masz tyle przy sobie to ruszaj na polowanie. Jesteś w końcu na terenach łowieckich i od zwierzyny aż się wokół roi.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Klan Wilka +5
- Atrybuty: Zdolności myśliwskie +1

12. Szynka dla drwali

Zadanie zleca przywódca drwali Corwin (spotkasz ich wcześniej, opisane dalej). Drwale są głodni i potrzebują jedzenia. Musisz udać się do kwatermistrza Klanu Wilka Rune'a i poprosić o mięso. Rune rozkaże Ci zabrać szynki z jego domu i dostarczyć je drwalom. Musisz zabrać ich pięć po jednej dla każdego. Potem wróć do drwali i daj każdemu po sztuce.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Nordmar +1
- Reputacja: Klan Wilka +5

13. Towarzysz Ronarowi do jego domku myśliwskiego

Kolejne zadanie z gatunku eskortowania postaci na miejsce.

Tym razem zadanie zleca Ronar, mieszkający w centrum wioski. Musisz doprowadzić go do domku myśliwskiego. Ronar nie może zginąć. Zadanie może być niemożliwe do zrealizowania i to nie dlatego, że po drodze czają się bardzo silne potwory. Otóż Ronar ma w zwyczaju znikać w trasie! Po prostu wbiega w kępę krzaków i już nigdzie się nie pojawia. Po kilku godzinach (lub dniach) pojawia się w mieście ale wtedy już zadania nie zaliczymy. Pozostaje liczyć na to, że Ronar nie rozpłynie się w powietrzu.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Klan Wilka +5

14. Upoluj jelenie na wyżynie

Zadanie zleca myśliwy Hanson (ten od wilka Szaroskórego).

Twoim zadaniem jest upolowanie wszystkich jeleni pasących się na wyżynie wokół chaty Hansona. Dokładnie jest ich jedenaście i nie obejdzie się bez ganiania po okolicy, bo jelenia potrafią odchodzić całkiem daleko od wskazanego miejsca. Oczywiście konieczny jest łuk kładący zwierza jednym strzałem (zaoszczędzi to mnóstwo czasu).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Klan Wilka +5
- Atrybuty: Zdolności myśliwskie +1

15. Zabij Białego Rozpruwacza

Zadanie zlecone przez Bogira, jako warunek przekazania kamienia druidów (opisane wcześniej).

Wielkiego wilka Białego Rozpruwacza znajdziesz daleko na północ od siedziby Klanu Wilka już na terenach przylegających do wioski Klanu Młota. Nie musisz zabierać skóry ani zębów – Bogir wyczuje śmierć wilka.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2500
- Reputacja: Klan Wilka +10

16. Zabij szablozęby grasujące koło obozu drwali

Zadanie zleca szef drwali Corwin.

Drwale boją się pracować bo w pobliżu czają się tygrysy szablozębe (dwie sztuki). Zgódź się je pozabijać. Miejsce ich pobytu wskaże Ci Corwyn.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Klan Wilka +5

17. Zanieś skóry wilków lodowych do Klanu Wilka

Kolejne zadanie zlecane przez Hansona. Tym razem dostaniesz 20 skór lodowych wilków z poleceniem odniesienia ich do kwatermistrza Rune'a.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Nordmar +2
- Reputacja: Klan Wilka +5

18. Zapoluj na białego cieniostwora

To jest zdaje się jedno z zadań – duchów, to znaczy nie wiadomo kto je zleca i po co. Po prostu jak się trafi na białego cieniostwora i się go zabije pojawia się informacja o zaliczeniu zadania.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 3750
- Atrybuty: Zdolności myśliwskie +1

19. Zlikwiduj obóz Orków

Zadanie zlecane przez myśliwych Klanu Wilka Jensgara i Liska.

Niedaleko siedziby myśliwych Orkowie urządzili sobie obóz. Bijąc w bębny płoszą myśliwym zwierzynę. Przyjmij zlecenie rozprawienia się z Orkami. Zejdź do obozu i pozabijaj wszystkich (zadanie wykonasz zabijając bębniarza).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2000
- Reputacja: Klan Wilka +7

Nordmar - Klan Młota

1. Hauke potrzebuje rudy

Zadanie zleca sam Hauke.

Porozmawiaj z nim a dowiesz się, że Hauke potrzebuje rudy (10 sztuk). Jeśli nie masz tyle przy sobie poszukaj złoża (jest ich całe mnóstwo w Nordmarze).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2000
- Reputacja: Klan Młota +5
- Atrybuty: Kowalstwo +1

2. Hjalte jest głodny

Zadanie zleca sam Hjalte, jeden ze strażników Klanu Młota. Żeby z nim pomówić musisz wejść na jedną z wieżyczek strażniczych (stoi na uboczu, skryta za skałą). Zadanie dostaniesz podczas dłuższej konwersacji – w trakcie rozmowy Hjalte zarząda łapówki w postaci kawałka pieczeni.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Klan Młota +3

3. Hjalte jest spragniony

Zadanie leca Hjalte na samym początku konwersacji opisanej we wcześniejszym queście. Daj mu butelkę wódy to chętnie z Tobą porozmawia.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Klan Młota +3

4. Idź z Hauke do obozu poszukiwaczy złóż

Zadanie zleca sam Hauke.

Hauke to poszukiwacz złóż, który martwi się o swoich kolegów przebywających w niedalekiej jaskini. Zgódź się towarzyszyć Nordmarczykowi w drodze na miejsce.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Klan Młota +5

5. Idź za Mortem do dolnego wejścia do kopalni

Część wielkiego zadania związanego z odbijaniem kopalni z rąk Orków (opisane dokładnie dalej). W pewnym momencie rozkaż Mortowi by Cię doprowadził do dolnego wejścia do kopalni. Mort nie może zginąć.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000

6. Idź za Mortem do Klanu Ognia

Kolejna część zadania z odbijaniem kopalni. W pewnym momencie rozkaż Mortowi by doprowadził Cię do siedziby Klanu Ognia. Mort nie może zginąć.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Nordmar +2

7. Idź za Mortem do Klanu Wilka

Kolejne zadanie związane z odbijaniem kopalni. W pewnym momencie rozkaż Mortowi by doprowadził Cię do siedziby Klanu Wilka. Mort nie może zginąć.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Nordmar +2

8. Ingvar potrzebuje miecza

Zadanie zleca sam Ingvar, najlepszy kowal Klanu Młota. Dostaniesz je dopiero po odbiciu kopalni z rąk Orków, kiedy będziesz chciał nauczyć się wykuwania broni z magicznej rudy.

To jest zadanie mające na celu wypróbowanie Twoich umiejętności. Dostaniesz od Ingvara przepis na wykucie potężnego miecza. Naucz się wykuwać broń (jeśli jeszcze nie umiesz), zgromadź składniki i wykuj miecz. Oddaj go Ingvarowi.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2000
- Reputacja: Klan Młota +10

9. Ketil potrzebuje 12 skór bizonów

Zadanie zleca kowal Ketil.

W rozmowie z Ketilem dowiesz się, że kowal potrzebuje skór bizonów. Dostarcz mu je a dostaniesz w zamian rudę (sztuka za sztukę).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2000
- Reputacja: Klan Młota +5

10. Kufer Tjalfa

O kufrze wodza Klanu Młota Tjalfa wspominają Nordmarczycy Hjalte i Ugolf. Nie musisz jednak się do niego włamywać – po wyzwoleniu kopalni dostaniesz od Tjalfa klucz do kufra, z poleceniem zabrania z niego złota.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2000
- Atrybuty: Zdolności złodziejskie +1

11. Odbij kopalnię

Największe zadanie wykonywane dla Klanu Młota (kluczowe dla całej gry). O kopalni zajętej przez Orków mówi się niemal w całym Nordmarze, a konkretne zadanie dostaniesz od przywódcy Klanu Młota Tjalfa albo też od wojownika Reto (jedna z pierwszych postaci jakie spotykasz wchodząc do wioski Klanu Młota).

W kopalni stacjonuje bardzo silna załoga Orków i jedyną szansą na pokonanie wroga jest zaatakowanie go z dwóch stron. Musisz porozmawiać z przebywającym nieopodal Mortem i zatrudnić go w roli przewodnika. Mort wskaże Ci dolne wejście do kopalni. Ze względu na liczebność Orków musisz także postarać się o wsparcie z innych klanów. Mort poprowadzi Cię do siedzib Klanów Ognia i Wilka gdzie musisz odszukać wojowników chętnych do wzięcia udziału w wyprawie. Z całym oddziałem wkrocz dolnym wejściem do kopalni i wybij Orków.

Całą sprawę rozegraj w taki sposób: rozkaż Mortowi by poprowadził Cię do Klanu Wilka. Tam porozmawiaj z przywódcą Grimem a potem udaj się do obozu myśliwych i pogadaj z Jensgarem i Liskiem. Wszystkich znasz z wykonywania innych questów, może się zdarzyć tak, że będziesz musiał wykonać jakieś zadanie żeby zyskać poparcie myśliwych (oczywiście jeden z opisanych wcześniej). Po dogadaniu się z Liskiem i Jensgarem zabierz ich ze sobą i rozkarz Mortowi zaprowadzić Cię do Klanu Ognia. Tam znajdź Nordmarczyka o imieniu Thorald. Ten zgodzi się towarzyszyć Ci bez dodatkowych żądań. Zbierz całą grupę i pozwól Mortowi zaprowadzić was do dolnego wejścia do kopalni. Tu zacznie się bitwa, którą zakończysz dopiero na samej górze.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 5000
- Reputacja: Nordmar +5
- Reputacja: Klan Młota +15

12. Orkowie spod mostu

O Orkach obozujacych pod mostem wiodącym do Klanu Młota cynk daje Ci Hjalte (jak go nakarmisz i napoisz). W sprawę zamieszany jest także Ugolf (z nim masz często do czynienia w wiosce Klanu Młota). Po prostu udaj się na miejsce i wybij Orków.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2000

13. Pancerz Stejnara

Zadanie zleca Stejnar.

Podczas rozmowy z kowalem Stejnarem porusz temat pancerzy. Kowal zaproponuje Ci wykucie specjalnego pancerza. Będzie Cię to kosztowało dokładnie sto kawałków rudy. Nawet w Nordmarze czeka Cię trochę zbierania.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2000
- Reputacja: Klan Młota +3

14. Ruda dla Ugolfa

Zadanie oczywiście zleca Ugolf (jest to jedno z kilku zadań z nim związanych). Zdobądź i dostarcz mu pięćdziesiąt kawałków rudy.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Klan Młota +1

15. Tunelowy Bulgot

Pierwsze z zadań zlecanych przez Ugolfa. Zanim zdecyduje się z Tobą współpracować musisz przejść próbę. Dostaniesz od niego receptę na sporządzenie wyjątkowo wstrętnej wódy – Tunelowego Bulgotu. Zdobądź składniki, przyrządź wódę i wypij ją.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2000
- Reputacja: Klan Młota +3
- Reputacja: Nordmar +3

16. Ukryta Ruda

Żeby dostać to zadanie musisz porozmawiać z Hjalte i Ugolfem. Twoim zadaniem będzie odnalezienie terenu z ukrytymi pokładami rudy. Nie jest to łatwe i trzeba sporo szczęścia żeby trafić na miejsce. Szukając złoża bierz pod uwagę trzy rzeczy: musisz wędrować jednym z wąwozów aż natkniesz się na ognisko goblinów znajdujące się nieopodal kamiennego kręgu. Takich ognisk jest kilka ale tylko przy jednym jest zwalony pień drzewa opierający się o ścianę skalną. To wygląda tak jak kładka i dokładnie tym jest. Wejdź po pniu na górę a znajdziesz się we właściwym miejscu.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2000
- Reputacja: Klan Młota +3
- Atrybuty: Kowalstwo +1

17. Warzenie wódy z Ugolfem

Jeszcze jedno zadanie zlecane przez Ugolfa. Tym razem chodzi o składniki potrzebne do przygotowania specjalnej gorzałki. Musisz dostarczyć Ugolfowi 20 Alkojagód, 2 kawałki rudy i 2 żuwaczki pełzacza. Jeśli nie masz tego w ekwipunku znajdziesz wszystko w okolicy Klanu Młota.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2000
- Reputacja: Klan Młota +3
- Atrybuty: Alchemia +1

18. Zabij pełzacza w obozie poszukiwaczy

Zadanie zleca Hauke martwiący się o poszukiwaczy rudy (opisane wcześniej).

Po tym jak Nordmarczyk doprowadzi Cię do obozu, wbiegnij do jaskini i zabij pełzacza, zanim ten zabije poszukiwaczy.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2000
- Reputacja: Klan Młota +5
- Reputacja: Nordmar +3
- Atrybuty: Kowalstwo +1

19. Zabij wodza doliny

Zadanie z gatunku tych pojawiających się znikąd w trakcie wykonywania innych misji. Chodzi tu o wodza Orków obozujących w dolinie przed dolnym wejściem do kopalni Klanu Młota. Wykonując zadanie związane z odbiciem kopalni załatwisz przy okazji quest z wodzem doliny.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2500

20. Zanieś Pedarowi róg cieniostwora

Zadanie zlecane przez Pedara, byłego kowala, który mieszka na pustkowiach (doprowadzi Cię do niego Rathgar, jeśli mu pomożesz w sprawie kamienia przodków).

Zadanie z rogiem cieniostwora dostaniesz po tym jak wykonasz pierwsze misje dla Pedara (o tym dalej). Kłopotu nie będzie żadnego, bo pewnie masz róg przy sobie. Jeśli nie to w Nordmarze nie brakuje tych bestii.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2000
- Reputacja: Klan Młota +3
- Atrybuty: Kowalstwo +1

21. Zapasy dla Pedara

Kolejny (a właściwie to pierwszy) quest dawany przez Pedara. Kowal przygotowuje zapasy na zimę i chce byś mu przyniósł 20 skór lodowego wilka i 10 kawałków rudy. Ze zdobyciem tych rzeczy nie ma najmniejszego kłopotu w Nordmarze.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Klan Młota +3

22. Zgoda wytapiaczy rudy

Zadanie zlecone przez Ingvara jeśli poprosisz go o nauczeni Cię sekretu wytapiania rudy. Po wykuciu miecza (opisane wcześniej) będziesz musiał jeszcze poprosić o aprobatę pozostałych kowali z innych klanów: Kalana (Klan Ognia), Pedara (Klan Młota), Larsona i Rune'a (Klan Wilka). Wszystkich poznałeś lub poznasz przy okazji wykonywania innych zadań (opisanych w poradniku).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2500
- Reputacja: Nordmar +8
- Reputacja: Klan Młota +15
- Atrybuty: Kowalstwo +5

23. Znajdź oddział do ataku na kopalnię

Zadanie zlecone przez Reto jest częścią wielkiej misji odbijania kopalni z rąk Orków. jak to zrobić dokładnie opisałem właśnie w tamtym queście.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 3000
- Reputacja: Klan Młota +10

Klasztor

1. Mikstury many dla Pyrana

Zadanie zlecane przez samego Pyrana.

Pyran to były mag stojący przy wejściu do klasztoru. Porozmawiaj z nim i wydobądź informacje czego mu potrzeba (właśnie pięciu mikstur many). Dostarcz mikstury i wybierz nagrodę.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500

2. Przynieś Aidanowi kamień druidów

Zadanie zleca sam Aidan, jeden z byłych magów przebywający na dziedzińcu zamku.

Aidan pragnie poznać sekret zmiany postaci. W tym celu potrzebny jest mu Druidzki kamień wilka. Taki kamień posiada myśliwy Bogir z Klanu Młota. Udaj się tam i zdobądź kamień (opisane wcześniej).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2000

3. Zioła many dla klasztoru

Zadanie zleca alchemik Innostian, zbieg z Geldern (ma laboratorium w klasztorze). Dostaniesz je prosząc o nauczenie tajników alchemii. Będziesz musiał dostarczyć pięćdziesiąt ziół many.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500

4. Znajdź grobowiec Akaschy

Zadanie zleca opiekun biblioteki w Klasztorze Dargoth. Dostaniesz je kiedy zaczniesz interesować się artefaktami Adanosa. Grobowiec Akaschy znajdziesz w Nordmarze, zajmując się sprawą kamieni przodków dla Kertha z Klanu Ognia (opisane wcześniej).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2500

Bezdroża Nordmaru

1. Cholerny grubas nie żyje!

Kolejne tajemnicze zadanie, które nie jest chyba zlecane przez nikogo. Żeby je wykonać musisz zabić wielkiego Orka Ugluza Brzuchatego.

Nie dość, że nie wiadomo po co jest to zadanie, to jeszcze ciężko znaleźć Ugluza. Ja go spotkałem w dwóch różnych miejscach, oddalonych od siebie. Raz natknąłem się na niego podczas walki o kopalnię Klanu Młota, przebywał wtedy w dolinie przy dolnym wejściu (tam też zabijasz Przywódcę doliny od innego questa z nikąd). Innym razem walczyłem z nim na terenach łowiecki Klanu Młota, kiedy polowałem dla Jensgara. W każdym razie widząc Ugluza zabij go, dostaniesz mnóstwo punktów doświadczenia.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 5000

2. Dotrzyj do Nordmaru

Kolejne zadanie którego nie otrzymujesz od konkretnej osoby. Będzie wykonane jak dotrzesz do Nordmaru (obojętnie którą drogą).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 500

Braga

1. Aila

Sprawę Aili poruszają Nafalem a także Jose.

Tancerkę Ailę odnajdziesz w jaskini będącej kryjówką koczowników Asaru. Zadanie możesz wykonać na dwa sposoby: zabijasz koczowników i odprowadzasz Ailę do Bragi, lub też przystajesz na plan Asaru i odprowadzasz tancerkę po to, by uśpić czujność Nafalema.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Braga +15

2. Danina Bernado

Część zadania związanego z gromadzeniem daniny dla Nafalema.

Bernado nie ma ochoty po raz drugi rozstawać się z zapasami złota. Jedynym wyjściem na przemówienie mu do rozumu jest pobicie go. Uważaj tylko by zbytnio go nie uszkodzić.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Braga +5

3. Danina Jose

Część zadania związanego ze zbieraniem daniny dla Nafalema.

Z Jose nie ma żadnego problemu. Porozmawiaj z nim a dostaniesz pieniądze. Jose da Ci także następne zadania (opisane dalej).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 500
- Reputacja: Braga +5

4. Danina Luki

Kolejny quest związany z gromadzeniem daniny dla Nafalema.

Luca odda Ci pieniądze dopiero po tym jak wykonasz dla niego zadanie związane z polowaniem na mroczne zębacze (opisane dalej).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 500
- Reputacja: Braga +5

5. Danina z Bragi

Zadanie zlecane przez Nafalema. Zapoczątkowuje ono całą serię questów związanych z daniną.

Żeby sfinalizować sprawę daniny z Bragi musisz pofatygować się do Tufaila (jeden z pierwszych asasynów, których spotkasz) i wykonać dla niego serię zadań. Regularnie informuj o wszystkim Nafalema.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Asasyni +10
- Reputacja: Braga +15

6. Eskortuj Riordiana

Zadanie zleca sam Riordian, mag wody, którego spotkasz w Ruinach Mora Sul. Musisz go doprowadzić we wskazane miejsce (jaskinia Asaru). Uważaj by mag nie zginął po drodze.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500

7. Podążaj za Tufailem

Zadanie zlecone przez Tufaila ma związek z daniną. Polega na doprowadzeniu Tufaila we wskazane miejsce (jaskinia bandytów). Tufail nie może zginąć.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000

8. Polowanie na nagrody: Asaru

Zadanie zlecone przez łowcę nagród Jose (poznasz go przy okazji zbierania daniny).

Pierwszym z celów jest Asaru. Na trop przywódcy koczowników wpadniesz wykonując zadanie dla Tufaila lub Riordiana. Zabij Asaru i jego towarzyszy (wtedy nie wykonasz misji koczowników).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Braga +15

9. Polowanie na nagrody: Braga

Zadanie zlecone przez łowcę nagród Jose. Zostanie ukończone po tym jak zabijesz trzech wskazanych przez Jose koczowników: Asaru, Malira i Taklara.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Braga +5

10. Polowanie na nagrody: Malir

Część zadania związanego z polowaniem na nagrody w Bradze.

Tym razem celem jest Malir. Malira i jego rabusiów znajdziesz w jednej z jaskiń w okolicy Bragi. Zabij wszystkich.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Braga +10

11. Polowanie na nagrody: Taklar

Kolejna część polowania na nagrody dla Jose.

Tym razem celem jest rabuś Taklar. Znajdziesz go w ruinach na północ od Bragi (będziesz tam wykonywał inne zadanie).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Braga +10

12. Powrót Abbasa

Zadanie wynika podczas rozmowy z Abbasem, nieudacznikiem, którego wygnano z Bragi za stracenie daniny. Po tym jak załatwisz sprawę z daniną dla Nafalema Abbas będzie mógł wrócić do miasta.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 500

13. Przygotowania do wyzwolenia Bragi

Zadanie zleca jeden z koczowników z grupy Asaru – Marus.

Marus potrzebuje zaopatrzenia zanim pozwoli koczownikom wyruszyć do walki o Bragę. Musisz mu przynieść 3 paczki z bronią, jeśli nie masz tyle przy sobie poszukaj ich w sklepie Bernado.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Koczownicy +5

14. Puchar sprzedawców wody

Zadanie zlecone przez Abbasa podczas kolekcjonowania daniny. Wkładem Abbasa miał być kielich sprzedawców wody zamiast złota. Niestety Abbas stracił kielich podczas napadu rabusiów. Odzyskasz go po walce z bandytami, do których doprowadzi Cię Tufail. Kielich jest w skrzyni.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Braga +5

15. Ruiny w pobliżu Bragi

Zadanie zleci jeden z koczowników Asaru Ayitos.

W znajdujących się nieopodal ruinach mają zebrać się koczownicy przed walką. Musisz udać się tam i oczyścić teren. W ruinach znajdziesz mnóstwo szakali a także bandę Taklara. Pozabijaj wszystkich.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Koczownicy +5

16. Skóra mrocznego zębacza

Zadanie zleci Ci Luka w trakcie zbierania daniny.

Luca potrzebuje skóry mrocznego zębacza, z której zrobi zbroję (dokładnie pięć sztuk). Mroczne zębacze żerują na północ od Bragi, niedaleko ruin. Będziesz na nie polował razem z Diego (opisane dalej).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000

17. Tajne układy

Po zabiciu Taklara znajdziesz przy jego ciele dokument obciążający Bernado (chodzi o współpracę z rabusiami). Możesz donieść na niego Nafalemowi.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Braga +10

18. Wyzwolenie Bragi

Zadanie wykonasz współpracując z koczownikami Asaru. Kiedy już wykonasz wszystkie zadania dla ludzi Asaru (opisane wcześniej) ruszaj do ataku. Braga to małe miasteczko i nie będzie to bardzo ciężka walka (tym bardziej, że masz wsparcie).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2500
- Reputacja: Koczownicy +5

Ben Erai

1. ...i wóda

Jedno z zadań zagadek. Nie udało mi się zlokalizować osoby dającej zadanie. Prawdopodobnie jest to nagroda za wyprodukowanie pięciu butelek wódy według recepty otrzymanej od Eusebio, (ale przyznam się szczerze, że głowy nie dam). Może to być jedno z wadliwych zadań.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000

2. Bagienne ziele dla Vasco

Zadanie zleca sam Vasco (ten od pełzaczy, opisane dalej). Musisz mu dostarczyć paczkę bagiennego ziela. Okazji do zdobycia przedmiotu będziesz miał więcej niż jedną, po dotarciu do Lago (i wykonaniu tam kilku zadań).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 500
- Atrybuty: Alchemia +1

3. Brudne sprawki

Kolejne zadanie, w które zamieszany jest Vasco, który zaproponuje Ci sfingowanie kradzieży złota, należącego do Sancha. Możesz przystać na jego propozycję (wtedy wykonasz zadanie opisane dalej) lub też donieść o wszystkim Sancho (wtedy dostajesz poniższą nagrodę).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000

4. Droga do złota

Kolejne zadanie związane z obsesją na punkcie złota, panującą w Ben Erai. Tym razem to alchemik Eusebio proponuje Ci obrabowanie skrzyń ze złotem. Donieś o jego propozycji Sancho.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500

5. Dziesięć kwiatów kaktusa

Zadanie zleca alchemik Eusebio.

Zadanie z gatunku „dostarcz x sztuk przedmiotu...". Tym razem musisz dostarczyć dziesięć kwiatów kaktusa. W okolicy Ben Erai rośnie mnóstwo tego ziela.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Ben Erai +5
- Atrybuty: Alchemia +1

6. Dziesięć złotych samorodków

Kolejne zadanie zagadka. Nie udało mi się znaleźć osoby dającej tego questa. Prawdopodobnie jest to nagroda za zebranie dziesięciu złotych samorodków w Kopalniach Ben Erai (po tym jak dostaniesz do nich dostęp). Może to być jedno z wadliwych zadań.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2500

7. Lepiej, żeby Lukar wyniósł się z miasta

Zadanie zleca Sancho już po tym jak doniesiesz mu o planach Lukara. Dostaniesz polecenie zmuszenia Lukara do opuszczenia miasta. Chyba jedynym sposobem na wykonanie questa jest zabicie Lukara. Możesz śmiało go atakować, Asasyni nie będą się mieszać. Co prawda nie pomoże Ci on później w walce z Asasynami, (jeśli zdecydujesz się kiedyś wyzwolić Ben Erai), ale jest to mała strata.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Ben Erai +10

8. Łowy na pełzacze

Zadanie zleca Vasco.

Twoim zadaniem jest zlikwidowanie kolonii pełzaczy napadających niewolników. Udaj się na pobliski step i do znajdującej się tam jaskini. Zabij wszystkie bestie, ale bądź przygotowany na ciężką walkę, bo stworów jest całe mnóstwo. Zadanie wykonasz jak zabijesz dwanaście twardych pełzaczy, ale oprócz nich jest wiele tych zwykłych.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Ben Erai +15

9. Nieoczekiwana wiadomość od Sigmora z Bakareshu

Zadanie dostaniesz dopiero po tym jak wykonasz wszystkie questy dla Sancho. Otrzymasz wtedy list polecający, który musisz ukazać Sigmorowi z Bakareshu.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 500
- Reputacja: Asasyni +15

10. Niewolnicy dla Lago

Zadanie dostaniesz od Sancha po tym jak wykonasz quest Tunel w Lago (opisane dalej).

Żeby przywrócić wydobycie w Lagos musisz doprowadzić tam niewolników. Odszukaj w Ben Erai wychudzonego niewolnika i rozkaż mu zebrać kompanów i ruszyć do tunelu. Eskortuj go po drodze, bo nie może zginąć. Wprowadź go do tunelu i każ brać się do pracy.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Ben Erai +20

11. Oswobodź Ben Erai

Do takiego czynu namawia Cię jeden ze strażników Lukar. W pewnym momencie możesz się na to zgodzić, nie licz jednak na zbytnią pomoc: Lukar nie garnie się do walki z przeważającymi siłami wroga.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2500
- Reputacja: Koczownicy +5

12. Polowanie na nagrody: Ben Erai

Zadanie zleca obozujący na obrzeżach miasta Campa.

Znów musisz zabawić się w łowcę głów. Tym razem celami są: Yespas, Hurit i Shakyor. Wszystkich spotkasz przy okazji wykonywania innych questów.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Ben Erai +20

13. Polowanie na nagrody: Hurit

Część zlecenia dawanego przez Campę. Hurita znajdziesz daleko na północy a na jego głowę poluje także asasyn Sugut (i vice versa). Zabij Hurita i jego kompanów, (choć wcześniej możesz ich wykorzystać do pomocy przy okazji innego questa, opisane dalej).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Ben Erai +15

14. Polowanie na nagrody: Yespas

Kolejna część zlecenia dawanego przez Campę. Rozwiązanie standardowe: odszukaj bandę Yespasa i wybij wszystkich, co do nogi (Yespasa znajdziesz w pobliżu drogi, na zachód od Ben Erai).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Ben Erai +10

15. Porozmawiaj z Vasco

Zadanie zleca Sancho a do Ciebie należy odegranie roli posłańca.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 250

16. Praca dla Sancha

Zadanie zleca strażnik wejścia do kopalni Navaras, który podejrzewa Cię o chęć dobrania się do złota Ben Erai. Musisz w ciągu dwóch dni zgłosić się u Sancha i podjąć pracę. Jeśli tego nie zrobisz Navaras będzie Cię chciał zabić.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 500

17. Tunel w Lago

Zadanie dostaniesz od Sancha.

Musisz udać się do Lago i sprawdzić, czemu nie dochodzą stamtąd dostawy złota. W tym celu porozmawiaj z szefem Lago Fabiem.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Ben Erai +5

18. Złoto Ben Erai

To jest zadanie związane z propozycją oszukania Sancha, która składa Ci Vasco. Jeśli przystaniesz na jego plan i oszukasz Sancho Vasco podzieli się z Tobą skradzionym złotem.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2500

Ben Sala

1. Bankiet dla sępów

Zadanie zlecane przez Julia. Musisz wytropić i zabić sprawcę kradzieży w Ben Sala.

Podejrzanym typkiem jest Sugut. Odnajdziesz go w oazie na północy, niedaleko też stacjonują koczownicy Hurita. Obaj panowie dają zlecenia na własne głowy, możesz więc wykorzystać do pomocy Hurita. Od Suguta dowiesz się tylko, że jego wspólnik wcześniej uciekł.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Ben Sala +10

2. Droga do świątyni

Zadanie dostaniesz od Orka Doloka.

Zadanie dostaniesz dopiero po uzyskaniu wysokiej reputacji w Ben Sala (wykonaj kilka zadań dla Daro). Porozmawiaj z Dolokiem a ten zgodzi się wskazać drogę do świątyni. Po drodze czeka Cię walka z licznymi nieumarłymi.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2500

3. Eskortuj Miguela do wioski

Zadanie zleca sam Miguel. Którego znajdziesz w jednej z kopalń oczyszczając tunele z nieumarłych. Musisz się spieszyć, bo jest on atakowany i zostanie zabity, jeśli będziesz zwlekał. Odprowadź go do kowala.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Ben Sala +10

4. Na ratunek Ben Sali

To zadanie pojawi się już po tym jak wykonasz zadanie ze świątynią (opisane dalej). Wracaj do Ben Sala i opowiedz o wszystkim Julio.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2500
- Reputacja: Ben Sala +15

5. Oswobodź Ben Salę

Standardowe zadanie polegające na wyzwoleniu lokacji. Jak już zdecydujesz się na współpracę z koczownikami wybij wszystkich Asasynów w Ben Sala.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2500
- Reputacja: Koczownicy +5

6. Kłopoty z Basirem

Zadnie zleca Julio, który obwinia Basira o kłopoty z nieumarłymi.

Jedyną karą według Julio jest śmierć. Basira odnajdziesz (lub już znalazłeś) w Monterze. Będziesz musiał się napocić by go zabić, bo na pomoc mu pewnie ruszą Orkowie i najemnicy. Problem sam się rozwiąże, kiedy (jeśli) staniesz po stronie Rebeliantów i wyzwolisz Monterę. Wtedy zabijesz także Basira.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Ben Sala +15

7. Przeklęty

W sprawę zamieszani są Julio, Daro i Dolok.

Po tym jak już Ci Dolok wskaże wejście do świątyni czeka Cię wielka bitwa. Musisz pozabijać wszystkie ożywieńce na zewnątrz (włącznie ze strażnikiem świątyni) oraz wewnątrz. Na końcu stoczysz walkę z samym sprawcą całej afery Yugulem Przeklętym.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2500
- Reputacja: Ben Sala +20

8. Ruiny

Zadanie zleca Daro, który niepokoi się o los swoich zwiadowców.

Musisz udać się do ruin obok Ben Sala. Okaże się, że zwiadowcy zostali zamienieni w ożywieńców. Zabij wszystkich i wracaj z raportem.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Ben Sala +10

9. Sześć skrzyń ze stalą

Zadanie zleca kowal z Ben Sali Enzo.

Enzo poszukuje skrzyń ze stalą zaginionych podczas najazdu umarlaków. Odzyskasz je podczas oczyszczania tuneli (opisane dalej). Pięć skrzyń (opisanych jako ciężki kufer) znajdziesz w korytarzach, ostatnią ma Miguel. Może się zdarzyć tak, że nie zdążysz uratować Miguela zanim zabiją go ożywieńcy. Wtedy przeszukaj jego ciało.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Ben Sala +5
- Atrybuty: Kowalstwo +1

10. Tunele

Kolejne zadanie zlecane przez Daro.

Musisz oczyścić z ożywieńców tunele pod Ben Sala. Udaj się w oba miejsca (są dwa wejścia) i zabij wszystkie stwory.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Ben Sala +10

11. Zrabowane dobra

Zadanie zleca kupiec Giores, który został obrabowany przez opryszków.

Musisz udać się do pobliskiej jaskini, która jest kryjówką rabusiów. Pozabijaj wszystkich a skrzynie odnajdziesz na ziemi, w różnych częściach jaskini.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Ben Sala +5

Lago

1. Dowiedz się, kim jest więzień

Zadanie pojawi się, kiedy zaczniesz się kręcić wokół zamkniętego budynku w Lago, lub też dokładnie wypytasz jednego z mieszkańców. Wszyscy w Lago wiedzą coś na ten temat, ale wiarygodne informacje posiada tylko Mamuk. Wykonasz dla niego jedno zadanie (opisane dalej) i dowiesz się, kto jest więźniem.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000

2. Dziwne sny Sibura

Zadanie zleca sam Sibur. Musisz mu dostarczyć pięć skór lodowego wilka (nie obejdzie się bez wizyty w Nordmarze). W zamian dostaniesz plany łodzi, które możesz oddać budowniczemu w Silden.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Lago +15
- Atrybuty: Alchemia +1

3. Kamień lwa

Zadanie zleca Shakyor, aktualny posiadacz kamienia. Żeby zdobyć kamień musisz wykonać quest dla Shakyora (opisany dalej), lub też po prostu go zabić (wykonasz w ten sposób inne, opisane dalej zadanie).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500

4. Krwawi krwiopijcy

Zadanie zleca hodowca bagiennego ziela Rasul.

Rasul zleca rozprawienie się z bandą krwiopijców najeżdżającą jego pola. Musisz wejść po skarpie na górę, pomiędzy drzewa. Tam znajdziesz wielkie stado tych robali. Pozabijaj wszystkie (właściwie to wystarczy dziesięć) i wróć po nagrodę (przyda Ci się później).

Zyski:

- Punkty doświadczenia 1500
- Reputacja: Lago +15

5. Odstaw Vatrasa do Hurita

Zadanie dostaniesz od samego Vatrasa, już po tym jak go uwolnisz (to on jest tajemniczym więźniem w Lago). Musisz go doprowadzić do siedziby Hurita. Uważaj by po drodze nie zginał.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Koczownicy +3

6. Oswobodź Lago

Kolejne zadanie związane z wyzwalaniem lokacji. Tym razem o wsparcie możesz poprosić Shakyora, Vatrasa i Rasula (przynajmniej jeden powinien wesprzeć Cię w walce).

Nawet jak nie uda Ci się nikogo skłonić do pomocy, dasz sobie radę. Załoga w Lago jest nadzwyczaj mizerna.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2500
- Reputacja: Koczownicy +5

7. Polowanie na nagrody: Shakyor, lew pustyni

Kolejna część polowania zlecona przez Campę.

Shakyora znajdziesz pod Lago (wcale się nie kryje). Będziesz musiał pokonać go a także jego lwa. Zdobędziesz w ten sposób także kamień lwa.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2000
- Reputacja: Asasyni +4
- Reputacja: Lago +25

8. Trofea z Topielców

Zadanie zleci Ci Mamuk jak będziesz chciał poznać tożsamość więźnia (przynieś dziesięć skór topielca i dziesięć szponów). Topielców szukaj na tej samej skarpie, co krwiopijców, tylko idź dalej w las. Jest ich tam całe mnóstwo. Pamiętaj tylko o tym, by przynieść od razu wymaganą ilość, bo Mamuk może zapomnieć ile mu wcześniej przyniosłeś.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Lago +15

9. Zmierz się z Grubuzem

Walka na arenie w Lago (musisz pogadać o tym z Fabio).

Grubuz to Ork stacjonujący w Lago. Nie będziesz miał żadnych kłopotów z przekonaniem go do walki.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Lago +20
- Atrybuty: Siła +1

10. Zmierz się z Mamukiem

Pierwsza walka na arenie w Lago.

Mamuk to wiecznie naćpany asasyn. Problemem może być skłonienie go do walki. Nie skutkuje nic oprócz groźby, że spierzesz go poza areną.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Lago +10
- Atrybuty: Siła +1

Bakaresh

1. Agresywni koczownicy

Zadanie zleca strażnik północnych rubieży Bakaresh Arkabor.

Arkabor ma Ci złożyć raport dla Silvia (opisane dalej). Zgodzi się to zrobić dopiero po tym jak rozprawisz się z bandą koczowników obozującą w pobliskiej jaskini. Udaj się na miejsce i załatw sprawę. Uważaj przy tym na plecy, bo mogą stamtąd nadejść topielce.

W jaskini powinien być przywódca koczowników Rasarus (to jego powinieneś przede wszystkim zabić). Z tego co wiem, czasem zdarza się, że go tam nie ma. Zabij wtedy wszystkich obecnych, a zadanie i tak będzie wykonane.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Bakaresh +10

2. Dostawa broni z Ben Sali

Zadanie powinien dać strażnik Benito (ten od raportu). Musisz wtedy udać się do Jaffara i przynieść trzy sztuki Broni Jaffara. Z tego co wiem, mogą być problemy z dostaniem tego zlecenia (Benito po prostu nie porusza tematu).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500

3. Drobna przysługa

W sprawę zamieszani są kupiec Aldo i kapłan Sigmor.

Aldo poznasz przy okazji innych zadań (opisane dalej), a Sigmora spotkasz w świątyni, już po tym jak dostaniesz do niej dostęp. Będziesz musiał polecić Aldo kapłanowi (Aldo Cię o to poprosi). Sigmor zapyta, co faktycznie sądzisz o Aldo. Jeśli powiesz, że jest w porządku zadanie będzie wykonane. Jeśli odpowiesz, że Aldo jest nieco nie tego, to dostaniesz zadanie zabicia kupca (opisane dalej).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000

4. Gniazdo pełzaczy

Jedno z zadań zlecanych przez Silvio.

Musisz udać się na północ od Bakaresh, odnaleźć jaskinię zamieszkaną przez pełzacze i pozabijać stwory. Jaskinia jest całkiem blisko miasta.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Bakaresh +15

5. I po kłopocie

Zadanie związane z kupcem Aldo i kapłanem Sigmorem (opisane wcześniej). Jeśli powiesz Sigmorowi, że z Aldo jest coś nie tak, kapłan rozkaże Ci zabić kupca. Wróć na dół i załatw sprawę.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2500
- Reputacja: Bakaresh +5

6. Koczownicy i najeźdźcy

To zadanie związane jest z namówieniem koczowników do ataku na Bakaresh, a dostajesz je od jednego z przywódców Knuta (Nordmarczyk sprzymierzony z koczownikami).

Żeby namówić oddział rabusiów do szturmu na Bakaresh będziesz musiał przekonać do tego dwóch przywódców: Redge' a i Aterasa. Tego pierwszego przekupisz złotem a dla drugiego będziesz musiał wykonać inne zadanie (opisane dalej).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Koczownicy +3

7. Lekcja gościnności

Zadanie związane z bandą koczowników opisaną w poprzednim zadaniu. Tym razem pracujesz dla drugiej strony (Asasynów) i musisz udać się do oazy by pozabijać koczowników sprzymierzonych z Nordmarczykami.

Zadanie dostaniesz od Tizgara, jak już będziesz miał pozwolenie na wejście do świątyni. Zabierz ze sobą Silvio i rozprawcie się z bandą. Silvio nie może zginąć, ale całe szczęście radzi sobie bardzo dobrze.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2500
- Reputacja: Asasyni +20

8. Odszukaj Sinikara

Zadanie zlecane przez Aterasa (kiedy będziesz przekonywał koczowników do ataku na Bakaresh).

Musisz odnaleźć jednego z przywódców koczowników Sinikara. Sprawa jest bardzo prosta, Sinikar ukrywa się w jaskini pod Bakaresh (południowa strona miasta, nie trzeba z nikim walczyć by do niej wejść).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 500

9. Oswobodź Bakaresh

Zadanie dostaniesz już po tym jak namówisz do współpracy koczowników i Nordmarczyków. Wydaj po prostu rozkaz ataku. Bądź przygotowany na ciężką walkę, bo mimo wsparcia nie uda się sprawy załatwić łatwo i przyjemnie. Asasynów jest całe mnóstwo i z pewnością nie odbijesz miasta tak łatwo jak w Lago czy Bradze.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 5000
- Reputacja: koczownicy +5

10. Pokonaj Achmeda na arenie

Standardowa walka na arenie, której szefem jest Hernando.

Achmed to drugi z kolei rywal. Obowiązują takie same reguły jak na wszystkich arenach.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Bakaresh +5
- Atrybuty: Siła +1

11. Pokonaj Irhabara na arenie

Standardowa walka na arenie.

Irhabar to pierwszy rywal, z jakim się zmierzysz na arenie w Bakaresh. Reguły takie jak zawsze.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Bakaresh +5
- Atrybuty: Siła +1

12. Pokonaj Mufassę na arenie

Standardowa walka na arenie.

Z Mufassą zmierzysz się po pokonaniu Irhabara i Achmeda. Reguły takie jak zwykle.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Bakaresh +5
- Atrybuty: Siła +1

13. Przekonaj kupców

Zadanie zleci Ci Ashnu po tym jak zapytasz go o sposoby wkupienia się w łaski Amula.

Możesz dostarczyć Amulowi daninę kupców, ale wcześniej musisz namówić ich do oddania Ci pieniędzy. Jaffarowi możesz zaimponować wcześniejszymi dokonaniami na rzecz Asasynów albo też zwyczajnie go przekupić. Carlos zleci Ci dodatkowe zadanie (opisane dalej) a Aldo poprosi o szepnięcie dobrego słowa na jego temat Sigmorowi (opisane wcześniej).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500

14. Raport z południa

Zadanie zleca strażnik Benito, jedna z pierwszych osób, jakie spotkasz wchodząc do Bakaresh.

Benito poprosi Cię byś udał się do Silvio i złożył mu raport z ostatniego napadu koczowników na oazę. Silvio znajdziesz przy namiotach w południowej części miasta.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 500
- Reputacja: Bakaresh +5

15. Raport z północy

Zadanie zleca Silvio, po tym jak złożysz mu raport z wydarzeń na południu miasta (opisane wcześniej). Tym razem musisz udać się na północ miasta, odszukać strażnika Akrabora i poprosić go o złożenie raportu.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 500
- Reputacja: Bakaresh +5

16. Ruiny Bakareshu

Zadanie zlecone przez kupca Carlosa, którego chcesz nakłonić do oddania daniny.

Twoje zadanie polega na oczyszczeniu ruin Bakaresh z żyjących tam dzikich zwierząt, zjadających niewolników. Udaj się na miejsce i pozabijaj szakale i lwy.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Bakaresh +15
- Atrybuty: Zdolności myśliwskie +1

17. Słowa tu nie wystarczą...

Zadanie zleca niewolnik Murak, którego znajdziesz w świątyni w Bakaresh.

Murak jest skłonny pomóc Ci w wywołaniu rebelii w mieście, ale potrzebuje broni dla niewolników. Dostarcz mu trzy paczki z bronią a zyskasz wspólnika w walce z Asasynami.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500

18. Stary mieszek

To zadanie zleci Ci Amul, kiedy będziesz zbierał daninę dla samego Zubena. Zanim Amul odda ci pieniądze, poprosi Cię o odnalezienie mieszka z pieniędzmi, który zaginął podczas obstawiania zakładów na arenie. Porozmawiaj z zarządcą areny i gladiatorami. Potem pofatyguj się do Ashnu, który poradzi Ci byś sprawdził skrzynie należące do gladiatorów. W jednej z nich znajdziesz mieszek. Problem w tym, że zadania można w ogóle nie dostać: czasem Amul oddaje daninę bez żadnego problemu.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500

19. Świątynia w Bakaresh

Zadanie wynika podczas rozmowy z kupcami i Amulem. Do świątyni dostaniesz się dopiero wtedy, gdy Amul wyrazi na to zgodę.

Jak wszędzie kluczową sprawą są reputacja i pieniądze. Amul wpuści Cię do świątyni jak przyniesiesz mu daninę kupców (opisane wcześniej).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500

20. Trzy szkatuły

Zadanie zleca kupiec Aldo, którego niewolnicy przekopują ruiny. Musisz udać się na teren wykopalisk i odszukać trzy stare szkatuły. Zadanie nie jest trudne, szkatuły leżą na ziemi (po jednej na każdym końcu ruin i jedna w środku).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000

21. Walka o tytuł

To ostania walka na arenie, jaką stoczysz w Bakaresh.

Po pokonaniu Achmeda, Irhabara i Mufassy będziesz mógł przystąpić do walki o tytuł mistrza areny. Do pokonania pozostała dwójka doświadczonych wojowników świątynnych. Po wygranym pojedynku obejmujesz tytuł.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2500
- Reputacja: Bakaresh +10
- Atrybuty: Siła +1

22. Wsparcie

Zadanie zleca koczownik Sinikar (po tym jak go odnajdziesz). Zgodzi się on zaatakować z towarzyszami miasto, pod warunkiem, że znajdziesz niewolnika, który poderwie do walki ludzi wewnątrz. Tym niewolnikiem będzie Murak, który przebywa w świątyni.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Koczownicy +3

23. Zanieś Amulowi daninę kupców

Zadanie zleca Ashnu po tym jak nakłonisz kupców do oddania pieniędzy. Daninę musisz dostarczyć Amulowi w ciągu jednego dnia. Po przekroczeniu terminu zaczną Cię ścigać zabójcy, nie dostaniesz też zgody na wejście do świątyni.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Bakaresh +20

Ishtar

1. Atak szakali!

To zadanie jest częścią testu Zubena (opisane dalej). Zleca je Kafa, pilnujący studni pod Ishtar (drogę do niego wskaże Ci Giacomo). Zadanie wyniknie w trakcie konwersacji z Kafą: zostaniecie zaatakowani przez stado szakali. Pozabijaj wszystkie (pięć sztuk).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1250

2. Cenna misa

Kolejna część sprawdzianu dla Zubena. Tym razem zleceniodawcą jest Asam (wartownik pilnujący wejścia do Ishtar). Musisz mu przynieść cenną misę, którą ma teraz Twój konkurent Zarkos. Jedynym sposobem na odzyskanie przedmiotu jest zabicie Zarkosa. I tak musisz to zabić, żeby wykonać inny quest (opisany dalej).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Ishtar +10

3. Danina ze świątyni

Kolejny etap sprawdzianu Zubena, zlecany właśnie przez samego przywódcę Asasynów. Twoim zadaniem jest przyniesienie daniny należnej od trzech magów z Bakaresh: Tizgara, Sigmora i Amula (wszystkich spotkałeś w Bakaresh). Pierwszy odda pieniądze bez problemu, drugi wręczy Ci klucz do skrzyni ukrytej w jaskini obok świątyni (zabierz stamtąd pieniądze), a trzeci poprosi o wykonanie dodatkowego zadania. Zadanie opisane jest przy okazji questów z Bakaresh, ale może się tak zdarzyć, że i Amul odda daninę bez zlecania Ci zadania.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2500
- Reputacja: Ishtar +10
- Atrybuty: Prastara wiedza +1

4. Dostarcz 10 sztabek rudy magicznej kowalowi Svenowi

Zadanie zleca kowal z Ishtar Sven (w tej sprawie możesz rozmawiać też z Muntasirem).

Nordmarczyk potrzebuje aż dziesięciu kawałków magicznej rudy. Jeśli nie masz tyle przy sobie nie musisz się fatygować do samego Nordmaru. W Varancie też można znaleźć magiczną rudę (przy okazji eksplorowania terenów).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 3000

5. Dostęp do Ishtar

Zadanie wyniknie podczas rozmowy z głównym strażnikiem wrót Ishtar Asamem.

To nie jest quest wymagający wykonania konkretnej pracy dla Asama. Po prostu strażnik wpuści Cię do miasta dopiero po tym, jak uzyskasz 75% reputacji u Asasynów. Musisz pofatygować się do miast w Varancie i popracować dla Asasynów.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500

6. Materiały treningowe

Część sprawdzianu Zubena. Zadanie zleca jeden z gladiatorów Emet (zmierzysz się z nim na arenie). Musisz mu przynieść paczkę bagiennego ziela z Lago. Żeby zdobyć przedmiot musisz wykonać któreś zadanie dla hodowcy ziela z Lago (poznałeś go podczas pobytu w tym mieście). Problem w tym, że do tej pory mogłeś się już pozbyć obu zdobytych u niego paczek. Jeśli tak się stało nie musisz się specjalnie martwić: ten quest jest najmniej istotny dla sprawdzianu i można osiągnąć sukces bez zaliczania tego zadania.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Ishtar +5

7. Mikstury dla niewolników

To drugie zadanie zlecane przez niewolnika Karmoka. Musisz mu dostarczyć dwadzieścia mikstur leczniczych (wykonujesz to zadanie za wypadek chęci wyzwolenia miasta spod władzy Asasynów).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Koczownicy +3

8. Mistrz walki

Zadanie zleca prawa ręka Zubena, Ugrasal. Jest to kolejna część sprawdzianu Zubena.

Ugrasal to twardziel i specjalista od walki wręcz. Zaliczysz u niego sprawdzian wykazując się mistrzostwem we władaniu mieczem. Osiągniesz to dopiero wtedy, gdy nauczysz się mistrzowskiej walki dwiema broniami (Ugrasal sam Cię nauczy jak spełnisz wymagane warunki).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Ishtar +5

9. Oswobodź Ishtar

Zadanie wynikające ze współpracy z Koczownikami. Ishtar to kolejne miasto, które musisz wyzwolić spod władzy Asasynów. Zanim ruszysz do walki zapewnij sobie wsparcie niewolników (poprzez wykonanie zadań dla Karmoka)

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 7500
- Reputacja: Koczownicy +5

10. Pomysłodawca kradzieży rudy

To ostatni rozdział historii związanej z kradzieżą rudy. Właściwego człowieka, (czyli Nerusula) wskazał Ci Ningal z Mora Sul, a dodatkowe wskazówki na temat maga da Ci jeszcze Delazar z Ishtar.

Odszukaj Nerusula i powiedz mu wprost, że to on jest pomysłodawcą kradzieży rudy. Mag zaproponuje Ci łapówkę (2000 monet), ale nie musisz jej przyjmować. Po prostu go zabij a pieniądze możesz zabrać sam.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 500

11. Skóry rozkładających się bestii

Część sprawdzianu Zubena. Zadanie zleca gladiator Musan. Musisz przynieść pięć skór rozkładających się bestii. Stwory te zwykle przyłączają się do stad lwów. Musan wskaże Ci miejsce pobytu licznych stad (musisz iść na sam skraj mapy, a nawet poza teren oznaczony na mapie, znajdziesz tam stado stworów i jaskinię, w której jest jeszcze więcej tych bestii). Jest również szansa, że już masz przy sobie wymaganą liczbę skór, bo stwory te mogłeś spotkać podczas wędrówki.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2500
- Reputacja: Ishtar +15
- Atrybuty: Zdolności myśliwskie +1

12. Sprawdzian Asasynów

Z tym zadaniem związana jest większość questów w Ishtar. Zadanie zleca szef Asasynów Zuben i jest to test mający sprawdzić Twoje umiejętności. Jeśli go zaliczysz (pokonując dwóch konkurentów Surusa i Zarkosa), to dostaniesz następną misję od Zubena (to będzie szereg zadań umożliwiający ukończenie gry sposobem Asasynów).

Na początek jednak musisz przejść sprawdzian, czyli zaliczyć zadania zlecone przez: Zubena, Emeta, Kasima, Ugrasala, Makasa, Musana i Asama (wszystkie są opisane jako oddzielne questy).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 5000

13. Studnie poza miastem

To kolejna część sprawdzianu, zlecana przez Makasa.

Makas rozkaże Ci udać się poza miasto, odszukać studnie, a następnie wykonać prace zlecone przez dwóch Asasynów pilnujących wody Kafu i Giacomo (opisane jako osobne questy).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Ishtar +10

14. Trzech przywódców stada

Zadanie zlecone przez strażnika wody Giacomo (w ramach sprawdzianu Makasa).

Giacomo ma problem ze stadami szakali grasującymi w okolicy. Musisz zabić trzech przewodników tych stad. Dwa stada znajdziesz w okolicach Ishtar biegające luzem, a trzecie stado ma kryjówkę w jednej z jaskiń niedaleko studni.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Ishtar +10

15. Uzbrój niewolników

Zadanie zlecane przez Karmoka, niewolnika, który może Ci pomóc w walce z Asasynami przy odbijaniu miasta.

Na początek Karmok poprosi Cię o dostarczenie trzech paczek z bronią, którą potem rozda reszcie niewolników.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Koczownicy +3

16. Walka na arenie

Walka na arenie w Ishtar to część sprawdziany Zubena. Areną zarządza Kasim.

Twój pierwszy przeciwnik to Makas. Obowiązują takie same reguły jak na wszystkich innych arenach.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Ishtar +5
- Atrybuty: Siła +1

17. Walka na arenie

To trzeci pojedynek na arenie. Przeciwnikiem będzie Emet.

Emet to aktualny mistrz i żeby się z nim zmierzyć musisz pokonać pierwszych dwóch rywali.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Ishtar +15
- Atrybuty: Siła +1

18. Walka na arenie

To drugi pojedynek na arenie a przeciwnikiem jest Musan.

Z Musanem zmierzysz się po pokonaniu Makasa. Reguły takie jak zwykle.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Ishtar +10
- Atrybuty: Siła +1

19. Walka z Surusem

Do zabicia Surusa namówi Cię drugi mag z Ishtar Nerusul, (jeśli go nie oskarżysz o kradzież rudy i nie zabijesz). Surusa warto zabić choćby dlatego, że jest Twoim konkurentem w sprawdzianie Zubena.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 250
- Reputacja: Ishtar +5
- Atrybuty: Siła +1

20. Więcej szakali

Zadanie dostajesz od Kafy, zaraz po rozprawieniu się z pierwszą grupą szakali (opisane wcześniej). Po chwili nadejdzie drugi atak, przy studniach pilnowanych przez Giacomo. Pobiegnij za Kafą i pozabijaj szakale.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1250
- Atrybuty: Siła +1

21. Zarkos

Zadanie zleca strażnik Asam (w ramach sprawdzianu Zubena).

Asam zleca Ci zabicie Zarkosa. Zadanie wykonasz przy okazji zdobywania cennej misy dla Asama (opisane wcześniej) a przy okazji pozbędziesz się konkurenta w teście.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Ishtar +5

22. Złodzieje rudy

To jest zakończenie questa związanego z kradzieżą rudy. Po załatwieniu wszystkich sprawców możesz udać się po nagrodę do łowcy głów Campy z Ben Erai.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 3000

23. Zwyczaje panujące w Varancie

Zadanie może zlecić Ci mag Surus, (jeśli dobrze pokierujesz rozmową) A o to bardzo ciężko ze względu na to, że nie przepadacie za sobą. Jeśli dostaniesz tego questa udaj się porozmawiać z Ugrasalem.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000

Wykopaliska Al Shedim

1. Odszukaj dziesięć urn strażników umarłych

Część zadania polegającego na spenetrowaniu pola ruin Al Shedim (opisane dalej).

Urn musisz szukać w części ruin opisanej jako „Ruiny strażników umarłych". Rozglądaj się uważnie, bo urny wyglądają jak zwyczajne wazony. Oczywiście czeka Cię walka z hordami nieumarłych.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1250

2. Odszukaj trzy zwoje badaczy

Zadanie z tej samej serii, co powyższe. Zwojów musisz szukać w części ruin opisanej na mapie jako „Prastara Biblioteka". Twoim przeciwnikiem będą głównie mroczne zębacze, jaszczury i strażnicy świątynni.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 750

3. Odszukaj pięć kufli uzdrowicieli

Zadanie z tej samej serii, co poprzednie. Kufli musisz szukać w części ruin opisanej jako „Kwatery uzdrowicieli".

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000

4. Odszukaj siedem figurek wojowników

Zadanie z tej samej serii, co poprzednie. Figurek szukaj w części ruin opisanej jako „Szkoła wojowników". Rozglądaj się uważnie nie tylko na ziemi, ale także na schodach, półkach, murkach itd.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000

5. Odszukaj siedem kamiennych tablic kapłanów

Zadanie z tej samej serii, co poprzednie. Tablic szukaj w części ruin opisanej jako „Kwatery kapłanów". Rozglądaj się uważnie, bo tablice mogą wyglądać jak gruz przysypany częściowo piaskiem. Mogą też leżeć na schodach, podestach itd.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000

6. Pomoc koczowników z Al Shedim

Zadanie dostaniesz po rozmowach z Saturasem i Wutrasem, jak zdecydujesz się przepędzić Orków z terenu wykopalisk. Żeby ułatwić sobie zadanie musisz zdobyć pomoc w postaci oddziałów koczowników.

W tym celu musisz porozmawiać z liderami oddziałów stacjonujących w ruinach dookoła wykopalisk. Koczowników odnajdziesz szukając kluczy i przedmiotów w ruinach (opisane w innych questach). Staraj się poruszać tak, by nie sprowokować wcześniejszego ataku Orków (a czasem koczownicy sami ustawiają się tak, że strażnicy ich atakują). Porozmawiaj z Wutrasem, Onatasem, Pakwanem i Lesterem (Twój stary druh). Wszyscy zgodzą się wspomóc Cię w walce z Orkami.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Koczownicy +5

7. Spenetruj pole ruin Al Shedim

Zadanie pojawia się podczas rozmowy z Saturasem i zwiedzania ruin (na przykład po próbie otwarcia drzwi do świątyni). Musisz zebrać odpowiednią ilość kamiennych tablic kapłanów, kufli uzdrowicieli, figurek wojowników, urn strażników umarłych i zwojów badaczy (opisane w poprzednich zadaniach). Tak na dobrą sprawę to zbieractwo ma na celu chyba tylko przyniesienie punktów doświadczenia, bo nie znalazłem żadnego zastosowania dla tych przedmiotów. Ważne jest również to, że podczas poszukiwań odnajdziesz także klucze do świątyni oraz spotkasz dowódców koczowników.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2500

8. Wyzwolenie Al Shedim

Zadanie dostaniesz po rozmowach z Saturasem i Wutrasem. Po tym jak już namówisz koczowników i Lestera do wsparcia Cię w walce, pozostaje dać hasło do ataku. Hasłem tym będzie zaatakowanie przywódcy Orków Tamkoscha – jeśli go uderzysz, Twoi sojusznicy włączą się do walki.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2500
- Reputacja: Koczownicy +5

9. Znajdź czwarty klucz do świątyni w Al Shedim

Zadanie dostaniesz od Saturasa (może się pojawić także po próbie otwarcia drzwi do świątyni). Kluczy jest pięć, dokładnie nie pamiętam jak przypisana jest numeracja, ale to nie jest najważniejsze. Ważne jest by wiedzieć gdzie szukać kluczy. Trzy z nich znajdują się w skrzyniach na terenie wykopalisk – przyjmijmy, że są to klucze numer 3,4 i 5. Tak więc klucz numer cztery odnajdziesz w skrzyni podczas przeszukiwania ruin.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2000

10. Znajdź drugi klucz do świątyni w Al Shedim

Numer dwa nadajmy kluczowi, który posiada Lester.

Twój stary druh Lester jest teraz niewolnikiem Orków i pracuje przy przekopywaniu terenu. Odnalazł klucz, który może Ci oddać w zamian za przysługę. Tą przysługą jest wyzwolenie go spod władzy Orków. W trakcie rozmowy możesz także poruszyć sprawę ziela bagiennego. Lester poprosi Cię o paczkę tego ziela, możesz mu ją dać, ale wtedy zbraknie Ci paczek do wykonania questa w Ishtar.

Uwaga! Mogą wystąpić problemy z nawiązaniem dialogu z Lesterem, jeśli wcześniej rozmawiałeś z nim w Ardei (a jest to bardzo prawdopodobne). Jeśli Lester nie będzie chciał z Tobą rozmawiać, po prostu pobij go i zabierz mu klucz jak będzie nieprzytomny. Tego sposobu możesz użyć także w przypadku, gdy nie chcesz robić sobie kłopotu u Orków.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2000

11. Znajdź piąty klucz do świątyni w Al Shedim

Ten klucz (podobnie jak dwa inne) odnajdziesz w skrzyni, gdzieś na terenie wykopalisk.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2000

12. Znajdź pierwszy klucz do świątyni w Al Shedim

Pierwszy klucz jest w posiadaniu Saturasa. Jeśli chcesz go zdobyć wystarczy po prostu poprosić – Saturas odda Ci go bez sprzeciwu.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2000

13. Znajdź pięć kluczy do świątyni w Al Shedim

Zadanie zleca Saturas, jeśli porozmawiasz z nim o artefakcie znajdującym się w świątyni.

Zanim będziesz mógł tworzyć wrota świątynne musisz odszukać pięć kluczy. Gdzie ich szukać opisałem w innych questach.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 5000

14. Znajdź pięć kluczy do świątyni w Mora Sul

Zadanie wyniknie podczas rozmowy ze zbiegłym niewolnikiem Yussufem, którego znajdziesz w oazie niedaleko wykopalisk (obozuje tam razem z paladynem). Z pewnością o tym zadaniu usłyszysz także podczas pobytu w Mora Sul, bo tam sprawa kluczy jest na ustach wszystkich mieszkańców.

Yussuf opowie Ci ze szczegółami historię kluczy, możesz także dostać jeden z nich. Nie musisz przy tym zabijać zbiega, ale jeśli to zrobisz to wykonasz zadanie zlecane w Mora Sul.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2500

15. Znajdź trzeci klucz do świątyni w Al Shedim

Trzeci klucz (podobnie jak dwa inne) odszukasz w jednej ze skrzyń, gdzieś na terenie wykopalisk.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2000

Mora Sul

1. Alima

Zadanie dostaniesz od strażnika domu Gonzaleza – Nasiba. Jest to część zdobywania podarunków dla szefa miasta. Po spełnieniu wcześniejszych życzeń przyjdzie pora na kupno niewolnicy.

Musisz udać się do oazy za miasto do siedziby Murata. Znajdziesz tam dwie piękne niewolnice. Odkup tę o imieniu Alima i odprowadź ją do Nasiba.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000

2. Człowiek, który zabił Ramireza

Zadanie zleca mag Ningal (jak już się dostaniesz do Gonzalesa). Po tym jak doniesiesz mu o śmierci Ramireza, Ningal zleca odszukanie i zabicie mordercy. Popytaj ludzi w mieście a dowiesz się, że w sprawę zamieszany jest Hassan. Hassana znajdziesz w ruinach niedaleko świątyni. Zabij go.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Asasyni +15

3. Delikatna sprawa

Zadanie zleca kupiec Hamid.

Hamid pożąda magicznego amuletu, który posiada Ilja. Nie może go odkupić, bo Ilja znacznie podbije cenę, jeśli dowie się, że to Hamid chce go kupić. Dostaniesz od Hamida pieniądze i misję zdobycia amuletu. Suma, którą dostaniesz jest wystarczająca pod warunkiem, że nie piśniesz ani słowa o Hamidzie. Po prostu mów, że to dla Ciebie, bo chcesz zwiększyć swą moc magiczną.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000

4. Dług i weksle

Zadanie zleca kupiec Masil już po tym jak pomożesz mu uporać się z problemem niewolnika Orknaroka. Tym razem Masil chce odzyskać swoje długi a Ty musisz pofatygować się do kilku osób by zdobyć weksle. Tymi osobami są Nasib, Ramon i Ilja, będziesz musiał nakłonić ich do oddania weksli. Nie obejdzie się bez łapówek i obietnicy rewanżu w przyszłości.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500

5. Droga do Merdariona

Zadanie wyniknie podczas rozmowy z Sanuyemem.

Sanuyema spotkasz w ruinach. Zaproponuje Ci wskazanie drogi do Merdariona. Podążaj za nim a dotrzesz do kryjówki maga wody.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 500

6. Eskortuj Mezira do osady Murata

Zadanie zleci Ci Mezir, po tym jak wskaże Ci kryjówkę Hassana. Po rozprawieniu się z Hassanem doprowadź Mezira do oazy Murata (tam gdzie kupujesz niewolnice).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2500

7. Handel artefaktami

Zadanie zleca kupiec Faesul.

Po ucieczce Yussufa, Faesulowi skończył się dopływ kradzionych artefaktów. Żeby znaleźć nowego dostawcę musisz udać się na wykopaliska w Mora Sul, tam odnaleźć zarządcę niewolników Grubasa i skłonić go do współpracy. Najlepszym (właściwie jedynym) na to sposobem jest spuszczenie mu lania.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000

8. Hassan

Zlecenie likwidacji Hassana, zamieszanego w sprawę zabójstwa Ramireza, zleca Ningal.

O sprawie Ramireza i Hassana dowiesz się od kilku osób w Mora Sul. Po tym jak już będzie wiadomo, że Hassan zabił Ramireza, Ningal wyda rozkaz zabicia Hassana. Odszukaj go i wykonaj polecenie Ningala. Kryjówkę Hassana wskaże ci Mezir (spotkasz go w ruinach).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000

9. Idź z Cruzem do jego dawnego obozu

Zadanie zleca Cruz, paladyn, którego spotkasz w tej samej oazie, co Yussufa.

Cruz został napadnięty przez pełzacze i musiał opuścić swój obóz. Został poważnie zraniony i nie może odzyskać artefaktu połkniętego przez pełzacza. Jeśli zgodzisz się pomóc zaprowadzi Cię na miejsce. Zrób to, bo w ten sposób zdobędziesz jeden z ognistych pucharów.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000

10. Idź z Kayorem do punktu spotkania poza Mora Sul

Zadanie dostaniesz od, Kayora jeśli będziesz spiskował z Koczownikami. Po prostu podążaj za Kayorem na miejsce.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000

11. Ilja chce artefakt ze świątyni

Zadanie zleca kupiec Ilja, kiedy będziesz z nim rozmawiał o kluczu do świątyni. Ilja zgodzi się oddać swój klucz za darmo, pod warunkiem, że przyniesiesz mu ze świątyni cenną, starożytną wazę. Zgódź się na wymianę, ale jeśli nie przyniesiesz wazy, będą Cię ścigać asasyni. Przedmiot znajdziesz w jednej ze skrzyń w świątyni.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2500

12. Kaffu chce odzyskać swoje złoto

Zadanie zleca sam Kaffu już po tym jak zgodzisz się rozprawić z jego nieuczciwymi strażnikami (opisane dalej). Poprosi Cię wtedy o odzyskanie zrabowanego złota. Po tym jak zabijesz strażników przeszukaj ich obozowisko – znajdziesz tam złoto.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Mora Sul +5

13. Kalesch chce klucze do świątyni w Mora Sul

Zadanie zleca Kalesch, nadzorca prac przy wykopaliskach Mora Sul. Ork zleci Ci odszukanie i dostarczenie czterech kluczy do świątyni. W zamian wpuści Cię do środka. Sposób odszukania kluczy opisany w innych questach. Uważaj tylko w momencie, kiedy mu przyniesiesz cztery klucze: Ork zamiast odda swój, zaatakuje Cię. Spuść mu lanie i ukradnij klucz.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2500

14. Kirk i pustynni rabusie

Zadanie zleca najemnik Kirk, którego znajdziesz w karczmie w Mora Sul. Najemnik opowie Ci o kluczu do świątyni, który jest w posiadaniu pustynnych rabusiów.

Podążaj za Kirkiem do kryjówki bandytów, ale bądź przygotowany na zdradę: Kirk jest w zmowie z rabusiami i razem Cię zaatakują. Pozabijaj wszystkich, w ten sposób zdobędziesz jeden z kluczy do świątyni w Mora Sul.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 500

15. Kobieta dla Gonzalesa

Zadanie zleca Nasib, jako kolejny podarunek dla Gonzalesa. Odpowiednią kobietę znajdziesz w oazie Murata – to oczywiście Alima (opisane wcześniej).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Mora Sul +10

16. Księżycowe ostrze

O doskonałym mieczu – Księżycowym ostrzu – dowiesz się od kowala Ismaela. Miecz jest główną nagrodą do wygrania w walkach gladiatorskich w Mora Sul. Możesz go zachować dla siebie albo też użyć jako przedmiotu koniecznego do wykonania innego zadania (opisane dalej).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000

17. Miecz dla Gonzalesa

Kolejne zadanie zlecane przez Nasiba w ramach prezentów dla Gonzalesa. Mieczem, który z pewnością zadowoli władcę Mora Sul, jest Księżycowe Ostrze (można je wygrać na arenie).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Mora Sul +10

18. Orknarok, niewolnik ze świątyni

Zadanie zleca kupiec Masil, który nie może poradzić sobie z własnym niewolnikiem.

Masil chce pozbyć się Orknaroka. Zabierz go na wykopaliska obok świątyni Mora Sul i spróbuj oddać pracującemu tam Fasimowi. Ten jednak nie chce niewolnika i odeśle Cię do nadzorcy wykopalisk Orka Kalescha. Ork również nie będzie chciał przejąć Orknaroka, więc będziesz musiał po prostu puścić go wolno.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1250

19. Osiem mikstur wytrzymałości dla niewolników

Zadanie zleca nadzorca niewolników pracujących na wykopaliskach Grubas (ten od artefaktów sprzedawanych Faesulowi). W zamian za pomoc zażąda ośmiu mikstur.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Mora Sul +5

20. Oswobodź Mora Sul

Klasyczny quest związany z odbiciem miasta. W tym celu musisz skontaktować się w Koczownikami i zadbać o ich wsparcie. Osobami, które pomogą Ci w tym zadaniu są Anktos (walczysz z nim na arenie), Kayor (przywódca koczowników) i Merdarion (mag wody).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 5000
- Reputacja: Koczownicy +5

21. Otwórz świątynię w Al Shedim

Zadanie wyniknie podczas rozmowy z Tamkoshem, ale cała sprawa rozegra się na wykopaliskach Al Shedim. Jak otworzyć świątynię opisałem dokładnie przy okazji questów z wykopalisk.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2500

22. Otwórz świątynię w Mora Sul

W sprawę otwarcia świątyni w Mora Sul zamieszani są Gonzales, Kalesch, Mezir i Merdarion. Najważniejsze jest znów odnalezienie zaginionych kluczy. Tym razem jest ich cztery a sposób ich odnalezienia jest opisany przy okazji innych zadań.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2500

23. Podarunki dla Gonzalesa

Zadanie zleca strażnik siedziby Gonzalesa Nasib.

Zanim Nasib wpuści Cię do Gonzalesa będziesz musiał przynieść trzy podarunki. Zaczniesz od sporej sumy pieniędzy (w ramach spłacania długów) a potem przyjdzie kolej na doskonały miecz i kobietę (opisane wcześniej). Problem z Nasibem jest taki, że nie bardzo klei się z nim rozmowa w sprawie podarunków. Sam się musisz domyślać, co przynieść i jak to zrobić. Dostajesz tylko ogólne wskazówki i niełatwo się dogadać tak by zgarnąć maksymalną liczbę punktów doświadczenia.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2500

24. Podążaj za Merdarionem

Zadanie zleca Merdarion mag wody (już po tym jak odnajdziesz go w kryjówce Kayora).

Seria podróży z Merdarionem rozpocznie się już po tym jak otworzysz świątynię w Mora Sul. Wróć do maga i zamelduj mu o tym. Merdarion poinformuje Cię, że uwolniłeś w ten sposób hordy nieumarłych, które muszą być powstrzymane. Będziesz musiał zabić czterech przywódców nieumarłych, a Twoim przewodnikiem będzie właśnie Merdarion. Podążaj za nim od jednego przywódcy do drugiego. Z Merdarionem są same kłopoty, bo potrafi zniknąć w ścianie jaskini i nigdzie się nie pojawić. Albo też doprowadzić Cię do pierwszego wroga i już nie iść dalej. W takich przypadkach sam odszukaj resztę nieumarłych i zniszcz ich.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Koczownicy +5

25. Podążaj za Merdarionem

Podążaj za Merdarionem do drugiego przywódcy ożywieńców.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Koczownicy +5

26. Podążaj za Merdarionem

Podążaj za Merdarionem do trzeciego przywódcy ożywieńców.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Koczownicy +5

27. Podążaj za Merdarionem

Podążaj za Merdarionem do czwartego przywódcy ożywieńców.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Koczownicy +5

28. Podążaj za Mezirem

Zadanie zleca dziwak kopiący w ruinach Mezir.

To właśnie Mezir może wskazać Ci kryjówkę Hassana. Porozmawiaj z nim i podążaj jego tropem.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000

29. Pokonaj Angara na arenie

Zadanie związane z walkami na arenie w Mora Sul.

Angar to mistrz areny i będziesz z nim walczył dopiero wtedy, gdy pokonasz wszystkich innych kandydatów.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Mora Sul +15
- Atrybuty: Siła +1

30. Pokonaj Anktosa na Arenie

Kolejne zadanie związane z pojedynkami na arenie.

Anktos będzie Twion drugim w kolejności rywalem.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Mora Sul +5
- Atrybuty: Siła +1

31. Pokonaj Grubasa

Zadanie wyniknie podczas rozmowy z Grubasem na wykopaliskach Mora Sul.

Nie uda Ci się przekonać Grubasa do współpracy inaczej niż spuszczając mu lanie. Doprowadź do sytuacji, w której Grubas rzuci się na Ciebie z pięściami i pokaż mu miejsce w szeregu. Nie zabijaj go tylko.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 500
- Atrybuty: Siła +1

32. Pokonaj Oelka na arenie

Standardowe zadanie związane z walką na arenie.

Oelk będzie trzecim przeciwnikiem, z którym się zmierzysz w Mora Sul.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Mora Sul + 10

33. Pokonaj Paladyna na arenie

Standardowe zadanie związane z walką na arenie.

Paladyn to pierwszy i najłatwiejszy rywal w Mora Sul.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Atrybuty: Siła +1

34. Pozbądź się nieustraszonych gońców pustynnych

Zadanie zleca orkowy szef wykopalisk w Mora Sul Kalesch.

Kalesch jest wściekły, bo bestie zabijają mu niewolników pracujących przy kopaniu. Przyjmij zlecenie i zabij sześć nieustraszonych gońców pustynnych, kryjących się w ruinach, niedaleko orkowych namiotów.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500

35. Puchary duszy

Zadanie zleca złodziejaszek Ramon.

Żeby wykonać to zadanie będziesz musiał posunąć się do kradzieży. Ramon pragnie zdobyć pięć pucharów duszy, będących w posiadaniu pięciu kupców w Mora Sul. Wszystkie puchary znajdziesz w ich siedzibach – stoją na łóżkach. Przedmioty znajdziesz w domach Ilji, Feasula, Ismaela oraz w dwóch namiotach przy ognisku z rożnem. Najprościej ukraść je w biały dzień, kiedy nikogo nie ma w pomieszczeniach.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2000

36. Ramirez, zaginiony asasyn

Zadanie odnalezienia Ramireza zleca Ningal. Na trop naprowadzi Cię Bandaro, później zaś spotkasz Mezira (w ruinach Mora Sul), który wskaże Ci ciało asasyna (w zamian za przysługę, opisaną wcześniej).

Po odnalezieniu ciała wróć do Ningala i złóż raport.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500

37. Ranny pełzacz piaskowy

Zadanie zleca Paladyn Cris, którego spotkasz w oazie.

Po tym jak wysłuchasz Crisa i dasz się przyprowadzić na miejsce (opisane wcześniej), znajdź rannego pełzacza i zabij go. Potem przeszukaj zwłoki a znajdziesz ognisty puchar.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500

38. Smakowity prezent

To jest zadanie związane z gromadzeniem prezentów dla Gonzalesa. A właściwie to nagroda Nasiba za sprowadzenie pięknej niewolnicy (do końca jednak nie jestem pewien, bo z Nasibem bardzo ciężko się dogadać).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Mora Sul +5

39. Strażnicy Kaffu

Zadanie zleca kupiec Kaffu.

Kaffu został okradziony przez własnych strażników. Szuka teraz chętnego do odnalezienia i ukarania rabusiów. Przyjmij pracę i ruszaj do ruin. Nieuczciwi strażnicy (jest ich dwóch) nie ukryli się specjalnie głęboko. Zabij ich i przeszukaj obóz (koniecznie zabierz ze sobą złoto). Wracaj do Kaffu po nagrodę.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2000
- Reputacja: Mora Sul +15

40. Ukarz niewolnika Yussufa

O Yussufie usłyszysz od wielu osób, ale to zadanie dostaniesz od łowcy Bandaro.

Yussuf ukrywa się w oazie, niedaleko Mora Sul. Bandaro rozkaże Ci go odnaleźć a potem zabić (jak już poinformujesz gdzie jest). Na wykonanie zadania masz jedną godzinę. Dla Ciebie najistotniejsze jest to, że Yussuf posiada informacje o kluczach do świątyni.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Mora Sul +5

41. Weksle dla Gonzaleza

Pierwsze z zadań zlecanych przez strażnika Nasiba. Według niego Gonzalez bardzo się ucieszy ze skompletowania długów. Tak naprawdę wcale nie musisz nic robić w tym celu – wystarczy wręczyć Nasibowi potrzebną kwotę i sprawa będzie załatwiona.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Mora Sul +10

42. Yasmin

Zadanie zleca kupiec Hamid już po tym jak zdobędziesz dla niego amulet czarnoksięstwa.

Tym razem porosi Cię o zaniesienie pewnego artefaktu Muratowi (znajdziesz go w oazie na wschód od miasta). Murat będzie chciał się czymś odwdzięczyć: nie bierz pieniędzy (żadnej sumy), poczekaj aż kupiec zaproponuje kobietę. Zgódź się zaprowadzić do Hamida jedną z nich – Yasmin.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000

43. Yussuf znika

Jeden z wielu tropów wiodących do Yussufa. Tym razem to Bandaro daje Ci namiary na jego ślad. Punkty doświadczenia dostaniesz po odnalezieniu zbiegłego niewolnika.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000

44. Zabij Cronosa, maga wody

Część wielkiego zadania, które wykonujesz dla Gonzalesa (opisane dalej). Odszukaj maga i pozbaw go życia.

Cronos to Twój stary znajomy, ale jeśli wybierzesz ścieżkę Asasynów będziesz musiał go zabić. Cronosa znajdziesz przy jaskini, w górskim łańcuchu przy drodze z Bakaresh do Mora Sul.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Asasyni +3

45. Zabij Merdariona, maga wody

Kolejna część zadania dla Gonzalesa. Merdariona znajdziesz w okolicach ruin Mora Sul (zaprowadzi Cię do niego Sanuyem). Mag trzyma się z Koczownikami i jest zamieszany w wiele spraw związanych z przepędzeniem Asasynów w Mora Sul.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Asasyni +3

46. Zabij Myxira, maga wody

Kolejna część zadania dla Gonzalesa.

Myxira znajdziesz w ruinach Al Shedim. To on udzielał Ci informacji na temat starożytnych tabliczek.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Asasyni +3

47. Zabij Nefariusa, maga wody

Kolejna część zadania dla Gonzalesa.

Nefariusa znajdziesz w jednej z oaz na północ od Ishtar. Można dla niego wykonać zadanie z odszukaniem starożytnego grobowca (opisane dalej).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Asasyni +3

48. Zabij Riordiana, maga wody

Kolejna część zadania dla Gonzalesa. Riordiana spotykasz w górach, daleko na południe od Bragi. Mag może Ci wskazać miejsce pobytu koczownika Asaru (opisane wcześniej). Z Riordianem może być pewien problem: po prostu nie da się go znaleźć. Może się zdarzyć tak, że odnajdziesz jego ognisko a samego maga nie będzie.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Asasyni +3

49. Zabij Saturasa, przywódcę magów wody

Kolejna część zadania dla Gonzalesa.

Saturasa znajdziesz oczywiście w ruinach Al Shedim. Tam pracuje nad zdobyciem artefaktów Adanosa.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Asasyni +3

50. Zabij Vatrasa, maga wody

Kolejna część zadania dla Gonzalesa. Vatras to jedyny mag wody, do którego trudno jest dotrzeć. To on jest tajemniczym więźniem w Lago (opisane wcześniej) i będziesz musiał wykonać kilka zadań by do niego dotrzeć. Ewentualnie można pobić zarządcę Lago Fabio, zabrać mu klucz i otworzyć więzienie.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Asasyni +3

51. Zabij wszystkich magów wody

Wielkie zadanie zlecane przez Gonzalesa. Musisz odszukać i pozabijać wszystkich magów wody przebywających w Varancie: Saturasa, Merdariona, Myxira, Vatrasa, Cronosa, Nefariusa, Riordiana. Magowie przebywają we wskazanych na poniższej mapce miejscach, ale może być tak, że do tej pory już ich spotkałeś i wykonałeś zlecane przez nich zadania. Wtedy musisz przypomnieć sobie gdzie ich zostawiłeś. W zależności od miejsca ich pobytu, czeka Cię łatwiejsza lub trudniejsza walka (czasem będą sami i czasem w asyście koczowników).

1. Cronos
2. Merdarion
3. Myxir
4. Nefarius
5. Riordian
6. Saturas
7. Vatras

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2500
- Reputacja: Asasyni +4

52. Zlikwiduj Orków w świątyni Mora Sul

Typowe zadanie polegające na odzyskaniu miasta lub lokacji. Tym razem chodzi o przepędzenie Orków z terenów wykopalisk pod świątynią Mora Sul a dokonasz tego po uzgodnieniu wszystkich szczegółów z przebywającymi niedaleko koczownikami i magiem wody.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2500
- Reputacja: Koczownicy +5

53. Zlikwiduj wodzów ożywieńców na polach ruin

Zadanie zlecane przez maga wody Merdariona, którego spotkasz w ruinach Mora Sul. Musisz odszukać i zabić czterech dowódców ożywieńców grasujących w ruinach.

Dowódcy wyglądają jak zwykłe zombi i nie są też lepsi w walce. Według zadania musisz zabić czterech przywódców, ale czasem po zabiciu trzech otrzymujesz informację o zaliczeniu questa. Jeśli nie towarzyszy Ci Merdarion, poruszaj się wzdłuż głównych dróg na wykopaliskach a bez problemu znajdziesz wszystkich przywódców.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500
- Reputacja: Koczownicy +5
- Atrybuty: Prastara wiedza +1

54. Złoto dla Gonzalesa

To będzie nagroda od Nasiba po tym, jak przyniesiesz mu pieniądze w ramach prezentu dla Gonzalesa (opisane wcześniej).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000
- Reputacja: Mora Sul +5

55. Złoto Hectora

Zadanie zleca sam Hector, czyli właściciel tawerny w Mora Sul.

Możesz pożyczyć od Hectora 1000 monet. Jednak będziesz musiał mu zwrócić 1400. Nie wiem, po co brać to zadanie, chyba tylko dla punktów doświadczenia.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2000

56. Znajdź czwarty klucz do świątyni Mora Sul

Czwarty klucz do świątyni znajduje się w posiadaniu Gonzalesa. Żeby go dostać musisz najpierw wykonać szereg zadań dla Nasiba (opisane wcześniej).

Gonzales odda ci swój klucz za godziwą cenę dziesięciu tysięcy złotych monet. Jeśli nie chcesz tyle zapłacić możesz po prostu pobić lub zabić Asasyna i zabrać mu przedmiot, (ale to może równać się konieczności walki z resztą Asasynów).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2000

57. Znajdź drugi klucz do świątyni Mora Sul

Drugi klucz ma kupiec Ilja. Ilja zgodzi się oddać swój klucz w zamian za przysługę (opisane wcześniej).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2000

58. Znajdź piąty klucz do świątyni w Mora Sul

Piąty klucz ma zarządca wykopalisk Ork Kalesch. Odda Ci go po tym jak zdobędziesz resztę kluczy. Uważaj, bo Ork nie jest wcale taki dobrotliwy – zostaniesz przez niego zaatakowany po przyniesieniu kluczy. Pobij go i zabierz jego klucz.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2000

59. Znajdź pierwszy klucz do świątyni w Mora Sul

Pierwszy klucz ma niewolnik złodziej Yussuf. Na jego trop naprowadzi Cię łowca nagród Bandaro (opisane wcześniej).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2000

60. Znajdź trzeci klucz do świątyni w Mora Sul

Żeby zdobyć trzeci klucz musisz porozmawiać z najemnikiem Kirkiem, którego znajdziesz w tawernie w Mora Sul (postępuj według instrukcji opisanych wcześniej).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2000

Bezdroża Varantu

1. Dotrzyj do Varantu

Nagroda za dotarcie do krainy Asasynów. Droga jest tylko jedna, przez przełęcz wskazaną przez paladyna z Nemory.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 500

2. Zabezpiecz grobowiec

Zadanie zleca mag wody Nefarius już po tym jak doprowadzisz go na miejsce (opisane dalej). Teraz musisz wejść do środka i pozabijać wszystkie stwory (pełzacze) tak by mag mógł bezpiecznie wejść do grobowca.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1250

3. Zaprowadź Nefariusa do grobowca Haran Ho

Zadanie zleca mag wody Nefarius (spotkasz go w oazie, na północ od Ishtar). Musisz go eskortować do grobowca legendarnego wojownika Haran Ho. Nefarius nie może zginąć, a po drodze spotkasz całe mnóstwo szakali, a przed samym wejściem chimerę.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2500

Inne

To jest cała seria zadań, które nie są zlecane przez konkretną osobę, ale są nagrodą za osiągnięcia związane z rozwijaniem poszczególnych zdolności (alchemia, kradzież, zdolności myśliwskie itp.). nagrody pojawiają się na przykład po wygraniu serii walk na arenie, uwarzeniu mikstury, wykuciu broni itd.

1. Mistrzowska kradzież!

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 500

2. Obrabowano kufer ze skarbami!

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 500

3. Odkrywasz prastarą wiedzę!

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 500

4. Przygotowano nową miksturę!

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 500

5. Trofea myśliwskie!

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 500

6. Walka na Arenie!

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 500

7. Wykuto nową broń!

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 500

8. Diego jest w Bradze

Nagrodę dostaniesz za spotkanie z Diego w Bradze.

Diego siedzi na ławce obok rezydencji Nafalema. Porozmawiaj z nim i zabierz go ze sobą, jeśli chcesz.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 500

9. Diego jest w Mora Sul

Nagroda za spotkanie z Diego w Mora Sul (najlepiej jak sam z nim przyjdziesz).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000

10. Dotrzyj do Mora Sul!

Nagroda za przyjęcie propozycji Diego wspólnej podróży do Mora Sul. Eskortuj przyjaciela na miejsce, uważaj by nie zginął po drodze.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 500

11. Lester w Al Shedim

Nagroda za spotkanie z Lesterem w Al Shedim (przy świątynnych wykopaliskach).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000

12. Łowy na zębacze

Zadanie zleca Diego w Bradze. Po prostu przyjmij propozycję wspólnego polowania na mroczne zębacze.

Diego sam zaprowadzi Cię na miejsce. Pozabija stwory i zabierz skóry, przydadzą się później. Uważaj na Diego bo wcale z niego nie jest taki wielki wojownik.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1500

Główne zadania

1. Berło Varantu

Berło Varantu to artefakt, którego właścicielem jest król Rhobar. Zadanie związane z berłem pojawi się w końcowej fazie gry, kiedy to będziesz musiał wybrać jedno z możliwych zakończeń. Berło właściwie przyda się do więcej niż jednej ścieżki, ale jako główne zadanie wyznaczane jest przez Xardasa, kiedy wybierzesz ścieżkę Orków (i razem z Xardasem opuścisz świat). Po prostu musisz odebrać Rhobarowi artefakt, a jest to możliwe tylko po zabiciu króla.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2500

2. Boski artefakt z Trelis

Artefakt z Trelis to Amulet Adanosa i jest on w posiadaniu wodza całego miasta Orka Vaka. Do Vaka dostaniesz się dopiero po uzyskaniu odpowiednio wysokiej reputacji w Trelis, co wiąże się z wykonaniem całego szeregu zadań. Wódz Orków zgodzi się oddać artefakt, ale za kolosalną sumę pięćdziesięciu tysięcy złotych monet. Jeśli tyle nie masz, lub nie chcesz płacić, to musisz skorzystać z drugiego wyjścia. Ten sposób to współpraca z buntownikami z Nemory. Jednak zanim zdobędziesz zaufanie Rebeliantów, będziesz musiał wykonać kolejną porcję questów. Dopiero wtedy razem zaatakujecie Trelis i będziesz mógł zabrać artefakt.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2500

3. Dotrzyj do króla!

Nagroda za dotarcie do sali tronowej króla Rhobara w Vengard. Dotrzesz tam dopiero po znalezieniu kamienia teleportacyjnego do świątyni (opisane dalej) i przebiciu się przez miasto okupowane przez Orków (opisane przy okazji questów z Varantu).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2500

4. Dowiedz się dla Rhobara, co planuje Xardas

Zadanie dostaniesz od samego króla Rhobara już po tym jak dostaniesz się do sali tronowej w Vengard.

Rhobar poprosi Cię o zbadanie planów Xardasa. Musisz udać się do Nordmaru i tam odszukać kryjówkę nekromanty (opisane wcześniej). Po odnalezieniu Xardasa bez problemu poznasz jego zamiary (wystarczy z nim porozmawiać).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2500

5. Dowiedz się dla Zubena, co planuje Xardas

Zadanie identyczne jak poprzednie tylko zlecającym jest przywódca Asasynów Zuben. Żeby się do niego dostać trzeba wykonać całe mnóstwo zadań w Varancie. Po rozmowie z Xardasem wróć do Zubena i zdaj relację.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000

6. Kostur wiecznego wędrowca!

Kostur wiecznego wędrowca to artefakt, którego właścicielem jest przywódca Asasynów Zuben. Sprawa Kostura zostanie poruszona w końcowym etapie gry, kiedy to musisz podjąć decyzję o wybraniu zakończenia (podobnie jak w przypadku Berła Varantu, tylko tym razem będzie to ścieżka Asasynów).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2500

7. Odszukaj kamień teleportacyjny prowadzący do Króla

Zadanie zleca przywódca Rebeliantów w Okarze Roland.

Wspomniany kamień odszukasz w Gotha. Po wybiciu wszystkich ożywieńców, wejdź do kopalni w Gotha, omiń arenę i wejdź w głąb korytarzy. Kamień teleportacyjny leży na skrzyni, w samym końcu jednego z korytarzy.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2500

8. Odszukaj koronę

Mowa tu o Koronie Adanosa, artefakcie ukrytym w ruinach świątyni w Mora Sul. Dokładny sposób dotarcia do korony opisany jest przy okazji questów z Mora Sul.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2500

9. Odszukaj szatę

Mowa tu o kolejnym z artefaktów Szacie Adanosa. Dokładny sposób dotarcia do artefaktu opisany jest przy okazji questów z wykopalisk Al Shedim.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2500

10. Odszukaj święty pierścień magii

Pierścień to kolejny z artefaktów Adanosa. Odszukasz go w Nordmarze, przy ciele powstałego z martwych wojownika Akashy (dokładnie opisane przy okazji questów Klanu Ognia).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2500

11. Odszukaj święty pierścień życia

Pierścień życia to ostatni z artefaktów Adanosa. Znajdziesz go przy ciele demona, którego zabijesz w Gotha (dokładnie opisane przy okazji questów z Gotha).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2500

12. Odszukaj wszystkie ogniste puchary Magów Ognia

Zadanie wykonujesz przez większą część gry. O pucharach usłyszysz od wielu osób, zainteresowani nimi są i Orkowie i Rebelianci (pierwszym, który o nich wspomina jest mag Sebastian z Reddock i to jego można nazwać zleceniodawcą zadania). Musisz odnaleźć wszystkie puchary (dwanaście sztuk) i zrobić z nich użytek, odpowiedni dla danej frakcji. Popierając ludzi zanieś kielichy Miltenowi w Klasztorze a później wrzuć do świętego ognia (opisane dalej), z kolei pracując dla Orków oddaj puchary szamanowi Grokowi z Geldern. Dokładny spis osób i miejsc, w których można znaleźć puchary podam w następnym rozdziale.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 15000
- Reputacja: Rebelianci +2

13. Oswobodź Myrtanę

Zadanie dostaniesz bezpośrednio od Innosa, jak już uda Ci się z nim porozmawiać, (czyli w końcowym etapie gry). Będziesz musiał pozbyć się Orków z Myrtany, zabijając ich przywódców i wypędzając załogi wszystkich głównych miast w Myrtanie. Zadanie do łatwych nie należy, bo niejednokrotnie oddziały Orków liczebnością przekraczają setkę żołnierzy.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 10000
- Reputacja: Rebelianci +3

14. Otwórz bramę do nieznanej krainy

Zadanie otrzymane od Xardasa, po wybraniu ścieżki Orków. To właściwie przedostatni quest w grze. Po tym jak nekromanta doprowadzi Cię do portalu (opisane dalej), podejdź do teleportu i aktywuj go, (bo w tym zadaniu chodzi właśnie o aktywowanie). Do aktywacji użyjesz Berła Varantu i Kostura Wiecznego Wędrowca (zdobyte wcześniej).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 5000

15. Otwórz bramę do nieznanej krainy

Ostatnie zadanie otrzymane od Xardasa, będące konsekwencją poprzedniego. Po aktywacji portalu, musisz go otworzyć. Potem obaj z magiem wkraczacie do teleportu i odchodzicie w nieznaną krainę.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 5000

16. Piąta świątynia

Zadanie wyniknie podczas rozmowy z Dargothem z Klasztoru, kiedy zaczniesz interesować się poszukiwaniem śladów Akashy. To jedno z dość ciężkich zadań, ze względu na utrudnioną komunikację z Dargothem – ciężko się z nim dogadać tak, by składnie poprowadzić dialog dotyczący Akashy i piątej świątyni. Żeby wykonać zadanie musisz zejść na najniższy poziom biblioteki i przeczytać jedną ze znajdujących się tam książek (jakieś kroniki). Z lektury dowiesz się gdzie może być artefakt należący do Akashy. Uważaj jednak, bo po skorzystaniu z księgi zostaniesz zaatakowany przez demona i grupę szkieletów.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2500

17. Przyjmij moc Innosa

Jedno z końcowych zadań dla ścieżki Rebeliantów.

Po zdobyciu artefaktów Adanosa i Berła Varantu (od króla Rhobara) udaj się do Klasztoru i złóż artefakty na ołtarzu Innosa. Zostaniesz namaszczony mocą samego Innosa (i otrzymasz szereg zadań opisanych w poradniku).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2500

18. Udaj się z Xardasem do portalu

Jedno z końcowych zadań dla ścieżki Orków. Otrzymasz je od Xardasa po wykonaniu innych zadań (opisanych w poradniku). Będziesz musiał odprowadzić Xardasa do portalu, którym udacie się do innego świata. Czeka Cię wędrówka niemal przez pół świata, a musisz dopilnować by mag nie zginął po drodze. Natkniesz się na dzikie zwierzęta (te, których nie zabiłeś wcześniej), a także grupy zabójców Asasynów i Rebeliantów.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2500

19. Uwolnij pustynię spod władzy Asasynów

To zadanie jest co prawda w głównych, ale można przejść grę każdą ścieżką bez zaliczenia tego questa. Głównym sprawcą jest mag wody Vatras (spotykasz go w Lago) mocno powiązany z Koczownikami. Jeśli przystaniesz na jego propozycję będziesz musiał wypędzić Asasynów ze wszystkich głównych miast Varantu. Dla jednego człowieka to ciężka praca, ale w niektórych miastach możesz korzystać z pomocy Koczowników i niewolników (opisane przy okazji questów w konkretnych lokacjach). Zabijając Zubena w Ishtar nie zapomnij zabrać mu Kostura Wiecznego Wędrowca (wtedy będziesz mógł ukończyć grę sposobem Asasynów, nawet mimo tego, że ich wszystkich wypędziłeś).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 5000

20. Wrzuć ogniste puchary do świętego ognia

Zadanie dostaniesz od Miltena po tym jak odnajdziesz wszystkie dwanaście pucharów.

Włóż wszystkie puchary do magicznego ognia (jest przed posągiem Innosa w Klasztorze). Pobłogosławione puchary możesz oddać wszystkim paladynom, których spotkałeś w trakcie wędrówki (głównie w obozach Rebeliantów i Vengardzie).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 12000

21. Wykonaj plan Xardasa, co do joty

Zadanie otrzymujesz od Xardasa i nie ma tu nic do tłumaczenia. Wykonaj po prostu polecenia Xardasa.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2500

22. Za Beliara

To zadanie pojawia się pod koniec gry (po złożeniu artefaktów na ołtarzu Beliara) i właściwie od razu uznane jest za wykonane (po tym jak przyjmiesz zadania od Beliara).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 5000

23. Za Innosa

Zadanie analogiczne do poprzedniego, z tym że rzecz ma miejsce przy ołtarzu Innosa.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 5000

24. Zabij króla Rhobara

Zadanie zabicia króla Rhobara otrzymasz od dwóch osób: Xardasa i Zubena. Oba zlecenia wiązane są z ukończeniem gry według różnych ścieżek (Orków i Asasynów). Powody eliminacji są różne, ale sposób wykonania ten sam: teleportuj się do sali tronowej i zabij Rhobara.

Rhobar to dobry wojownik (bardzo odporny na ciosy) a dodatkowo jest pilnowany przez straż. Możesz próbować pozabijać wszystkie osoby w sali tronowej albo też jak najszybciej zabić króla i uciekać korzystając z kamienia teleportacyjnego. Do pomocy możesz także wykorzystać Lee, którego spotkasz w Nordmarze (opisane wcześniej).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 5000
- Reputacja: Asasyni: +5

25. Zabij wodzów Orków

Jedno z końcowych zadań związanych z ukończeniem gry sposobem Asasynów, (czyli Beliara). Beliar rozkaże Ci pozabijać wszystkich wodzów Orków: Uruka z Cape Dun, Vareka z Montery, Umbraka w Silden, Groka w Geldern, Vaka w Trelis i Kana w Faring. Czeka Cię podróż przez całą Myrtanę i konfrontacja z potęgą Orków. W niektórych miastach możesz korzystać ze wsparcia Rebeliantów, (jeśli to możliwe zostało opisane w poprzednich questach).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 10000

26. Zabij Xardasa

To jedno z końcowych zadań, związane z ukończeniem gry ścieżką Asasynów, (czyli zlecane przez Beliara).

Beliar wściekły na Xardasa rozkazuje usunięcie maga. Udaj się do jego wieży i wykonaj życzenie boga.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 5000

27. Zabij Zubena

To również część związana z ukończeniem gry na modłę Asasynów (zadanie zlecane przez Beliara).

Beliar jest nie do końca zadowolony z Zubena i pragnie byś zajął miejsce dotychczasowego przywódcy Asasynów. Musisz udać się do Istar i zabić Zubena. Możesz to zrobić na dwa sposoby: podejść do Zubena, szybko go zabić i uciekać korzystając z kamienia teleportacyjnego, albo też walczyć z całą obstawą.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 5000
- Reputacja: Rebelianci +2

28. Zdobądź moc Beliara!

Podobnie jak w przypadku zdobywania mocy Innosa, zadanie to wykonujemy niemal w tym samym momencie, w którym je dostajemy.

Po tym jak złożymy artefakty na ołtarzu Beliara i porozmawiamy z bogiem, otrzymujemy cząstkę jego mocy.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2500

29. Znajdź pięć artefaktów Adanosa

To zadanie pojawia się po raz pierwszy w rozmowie z królem Rhobarem lub Orkiem Grokiem a później przewija się podczas rozmów z wieloma postaciami. Artefakty porozrzucane są praktycznie po całym świecie i ich zebranie zajmie niemal całą grę. Dokładne miejsce, w którym można je znaleźć podam w następnym rozdziale.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 2500

30. Znajdź Xardasa

Zadanie dostajesz na początku gry a wykonujesz je przez większą część rozgrywki. W trakcie przygód, co i rusz natrafiasz na jakieś wskazówki odnoście kryjówki Xardasa. Nie są one specjalnie dokładne i pomocne, ale w Nordmarze trafisz na postaci mogące wskazać Ci siedzibę nekromanty – są to myśliwy Hanson i jego wilk Szaroskóry (opisane przy okazji questów dla Klanu Wilka).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1250

31. Znajdź Zubena

To nie jest w zasadzie quest dawany przez konkretną osobę. Po prostu po dotarciu do Zubena w Ishtar dostaje nagrodę w postaci punktów doświadczenia. W zadaniach przypisanych Ishtar, opisałem sposób dotarcia do Zubena.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 1000

32. Zniszcz pięć artefaktów Adanosa

To zadanie związane jest z ukończeniem gry na modłę Orków, a daje je Xardas.

Po tym jak już zbierzesz wszystkie artefakty Adanosa (opisane wcześniej) Xardas rozkaże Ci zniszczenie tych potężnych przedmiotów. Możesz to zrobić tylko w wielkim piecu Klanu Młota, na dodatek musisz posiadać kamień ogniskujący moc (dostaniesz go od nekromanty). Piec jest w rękach Orków i będziesz go musiał odbić (dokładnie opisane w questach dotyczących Klanu Młota).

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 5000

33. Zniszcz wszystkie główne obozy buntowników

To zadanie zlecane jest przez naczelnego wodza armii Orków, rezydującego w Faring Kana. Będziesz musiał zniszczyć główne obozy buntowników: Reddock, Okarę, Nemorę i Vengard. Tak naprawdę zaliczenie tego questa nie jest potrzebne do ukończenia gry, którymkolwiek ze sposobów. Mogą się pojawić problemy z ukończeniem gry na modłę Rebeliantów, ale jeśli zabijesz króla i odbierzesz mu Berło Varantu to raczej uda się postąpić zgodnie z życzeniami Innosa.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 5000

Rozwijanie postaci

W Gothic 3 postać można rozwijać bardzo wszechstronnie, co więcej nie musimy wybierać jakiejś konkretnej ścieżki i trzymać jej się do końca gry – w każdym momencie można nauczyć bohatera umiejętności z dowolnej „klasy". Nie oznacza to jednak, że mamy tworzyć herosa w typie „złotej rączki", co to umie wszystko. To jest raczej niemożliwe i zamiast człowieka orkiestry otrzymamy kogoś, kto umie wiele, ale nic na wysokim poziomie. Poprzez wszechstronny rozwój postaci rozumiem zdecydowanie się na konkretną klasę bojową (można wyróżnić trzy: wojownik, łucznik i mag), a następnie wyposażenie jej w niezbędne umiejętności nie związane z walką. Tak więc, najlepszym sposobem jest jak najszybsze rozwijanie umiejętności bojowych, właściwych dla danej klasy, regularnie uzupełnianych skillami dodatkowymi. Wyróżniłem wcześniej trzy klasy, mimo tego, że strzelanie z łuku przydaje się i wojownikowi, i magowi (szczególnie na początkowym etapie gry). Jednak specyfika walki z użyciem broni strzeleckich jest na tyle odrębna od pozostałych, że wypada poświęcić więcej słów łucznikowi. W dalszej części rozdziału opiszę dokładniej sposób prowadzenia każdego z typów bohatera, koncentrując się tylko na zdolnościach bojowych.

Rozwijanie postaci polega na inwestowaniu w trzy rzeczy: atrybuty właściwe dla danej klasy, zdolności bojowe najważniejsze dla danej klasy, oraz zdolności dodatkowe, ale nie zupełnie dowolne, tylko takie, które zwiększają umiejętności bojowe. Takie postępowanie dotyczy wszystkich klas.

W o j o w n i k

W przypadku wojownika, najważniejszym atrybutem jest Siła. To w nią musisz inwestować, by mieć możliwość używania coraz potężniejszych broni. Tak jak wszystkie atrybuty, Siłę powiększasz poprzesz szkolenia u nauczycieli oraz dzięki modlitwie przy chramach. To oczywiście kosztuje punkty doświadczenia i warto rozejrzeć się za alternatywnym sposobem zwiększania Siły. Jednym z takich sposobów jest spożywanie mikstur permanentnie zwiększających tę cechę, ale takie mikstury są nadzwyczaj rzadkie. Można je co prawda przyrządzać samemu, ale nauczenie się takiej umiejętności też kosztuje sporo punktów doświadczenia. Jeśli nie zamierzasz uczyć się sporządzania mikstur o trwałym działaniu, zjadaj zioła i korzenie zwiększające Siłę (normalnie byś z nich sporządzał mikstury). Drugi sposób na powiększenie atrybutu Siła, to pojedynkowanie się z innymi wojownikami. Areny do pojedynków znajdują się w każdym mieście, nie braknie tam też chętnych do zmierzenia się z Tobą, stawaj więc bez wahania w szranki. Każdy wygrany pojedynek to jeden punkcik Siły więcej. W trakcie wędrówki spotkasz także różne przedmioty, których używanie przyczynia się do stałego wzrostu cechy (w odróżnieniu od amuletów, pierścieni, broni itp. zwiększających wartość tylko na czas noszenia). W przypadku Siły są to okrągłe kamienie (przypominające kamienie młyńskie). Jeśli uda Ci się podnieść taki kamień, zwiększysz Siłę aż o pięć punktów. Rozglądaj się za nimi szczególnie w obozowiskach Orków, bo dźwiganie kamieni to ich ulubiona zabawa. To tyle na temat Siły.

Jeśli chodzi o zdolności bojowe to dla wojownika są nimi: walka wybranym rodzajem broni, korzystanie ze zbroi, używanie tarczy oraz walka dwiema broniami. Narzędzi walki jest całkiem sporo: miecze, topory, halabardy, maczugi itd. Jednak zdecydowanie najlepiej jest pozostać przy klasyce, to znaczy mieczu. Pozostałe bronie mają swoje zalety (na przykład większe obrażenia), ale też i wady (na przykład ciężar i powolność używania). Przez większą część gry będziesz bazował na szybkim ataku, i tu miecz sprawuje się o wiele lepiej niż np. topór. Warto zrezygnować nieco z ilości zadawanych obrażeń, (choć można ją zwiększyć, o czym dalej), na rzecz szybkości operowania. W używanie miecza i zbroi inwestuj bez wahania i nie żałuj punktów doświadczenia. Natomiast używanie tarczy budzi już bardziej mieszane uczucia. Tarczą oczywiście zasłaniasz się przed ciosami, co wpływa na obniżenie ilości otrzymywanych obrażeń (jednak nie zmniejsza ich do zera). Można pokusić się o zrezygnowanie z tarczy w walce wręcz, na rzecz uników, (bo i tak musisz je stosować nieustannie), oszczędzając w ten sposób punkty doświadczenia. Byłby to całkiem dobry pomysł, gdyby nie fakt, że większe kłopoty pojawiają się w starciach z wrogiem dysponującym bronią strzelecką – kilku łuczników z pewnością sprawi, że zatęsknisz za tarczą. Sam musisz zdecydować o używaniu tarczy (zobaczysz jak sobie radzisz bez niej), miej jednak na uwadze fakt, że w pewnym momencie przestaniesz jej używać. Stanie się to po dotarciu do Varantu gdzie możesz nauczyć się walki dwiema broniami na raz.

Teraz kilka umiejętności wspierających wojownika. Bardzo dobrym pomysłem jest nauczenie się Regeneracji i zdolności Paladyn. Tej pierwszej nauczą Cię Rhobar lub Kan, a ta druga jest do zdobycia u Rhobara już po wybraniu drogi Innosa. Bardzo ważne są też umiejętności właściwe kowalom. Jeśli chcesz być wojownikiem, to zainwestuj też w umiejętności wykuwania i ostrzenia mieczy oraz ulepszania zbroi (w Nordmarze bez problemu znajdziesz nauczycieli). Jeśli stoisz po stronie Rebeliantów, nie zaszkodzi też zdobyć umiejętność Zabójca Orków.

Podstawową bronią wojownika jest miecz, a ze zdobyciem dobrej broni nie ma kłopotu. Zaczynasz co prawda z nie najlepszym sprzętem, ale szybko nabędziesz lepszy ekwipunek. Oto kilka mieczy godnych polecenia: Ognisty miecz (kupisz go u handlarzy, nie wymaga wielkiej Siły), Miecz Wenzela (znajdziesz go w jaskini pod Monterą, możesz go nie oddawać paladynowi, ale nawet jak oddasz, to możesz po chwili go odzyskać: po prostu pobij Wenzela i zabierz mu miecz), dobry jest też Kordelas oraz El Bastardo (kupisz go w Nordmarze). Ten ostatni daje też umiejętność walki mieczem na mistrzowskim poziomie – warto rozglądać się za bronią dającą takie bonusy. Wspomniałem o wykuwaniu i ostrzeniu broni, dlaczego to takie ważne? Otóż broń wykonana własnoręcznie, nie dość, że wychodzi taniej niż zakupiona, to na dodatek zadaje o dziesięć punktów obrażeń niż standardowa. A ostrzenie zwiększa obrażenia o kolejne dziesięć punktów. Jak widać, zdolności kowalskie to czysty zysk.

Największe korzyści z bycia wojownikiem odczuwamy walcząc w ciasnym pomieszczeniu, kiedy nie ma wielkiego pola manewru a trzeba wymieniać ciosy z kilkoma wrogami. Wojownik, nie dość, że zniesie najwięcej obrażeń, to jeszcze sam potrafi zdzielić wroga, jak żadna inna postać. Są i minusy: walka w starciu z trollem czy ogrem to mała przyjemność, podobnie jak wyzwalanie miasta (i starcie z ponad setką wrogów). W takich przypadkach aż prosi się o używanie broni dystansowej lub czarów. Przejdźmy zatem do następnej klasy postaci.

Ł u c z n i k

Łucznika można by od biedy podciągnąć pod klasę wojownika, ale jednak jest kilka aspektów nakazujących potraktować go jako oddzielną kategorię. Dla strzelców najważniejszym atrybutem są Zdolności myśliwskie. Zdobywamy je w taki sam sposób jak pozostałe cechy – u nauczycieli i w chramach. Również możesz należć alternatywne źródła punktów zwiększających Zdolności myśliwskie. To co napisałem o miksturach permanentnie zwiększających Siłę i ziołach, tyczy się również Zdolności myśliwskich. Z kolei odpowiednikiem walk na arenie jest uczestnictwo w polowaniach. Znajdziesz całe mnóstwo myśliwych, którzy zaproponują Ci wspólne polowanie – każda taka okazja zwiększa Zdolności myśliwskie o jeden punkt.

W przypadku Łucznika jest trochę mniej zdolności kluczowych (może dlatego, że to nie do końca odrębna postać). Tutaj przede wszystkim liczy się mistrzowskie opanowanie strzelania, czy to z łuku, czy to z kuszy. Kolejny krok to zdobycie bonusów takich jak Polowanie na grubą zwierzynę i Łowca Orków. Trzeba też po prostu poćwiczyć trochę strzelanie, bo jest to czynność zupełnie inna niż walka wręcz. Naucz się celować, szczególnie w głowę, a po zdobyciu wyżej wymienionych skilli, będziesz w stanie wykończyć większość wrogów, zanim w ogóle do Ciebie dobiegną.

Strzelać możesz z łuków lub kusz. Te pierwsze zadają mniejsze obrażenia, ale szybciej strzelają, te drugie na odwrót. Po zbilansowaniu zysków i strat lepiej jest postawić na łuk – szybkostrzelność wynagrodzi Ci mniejsze obrażenia. Najbardziej godne polecenia są: Nimrod (obrażenia 110), Orkowy Rozpruwacz (obrażenia 95 i dodatkowo umiejętność Łowca Orków). Oba łuki możesz kupić w Nordmarze, z kolei w Varancie znajdziesz Cichą Śmierć (obrażenia 115).

Co jest takiego dobrego w wyuczeniu się fachu Łucznika? Ano to, że najlepiej spisuje się on w najdoskonalszej taktyce walki w Gothic 3: ostrzelaniu wroga, ucieczce na z góry zaplanowane pozycje, ponownym ostrzale i odwrocie, i tak aż do skutku. To jest najlepsza taktyka z możliwych, wprost idealna w przypadkach odbijania miast. W ten sposób wybijesz mnóstwo wrogów, zanim którykolwiek zbliży się na odległość miecza. Dobry łuk jest również doskonały w walce z magami i szamanami: możesz ich pozabijać będąc poza zasięgiem ich czarów. Gorzej wygląda to w miejscach, gdzie jest mało miejsca: tunelach, domach itp. łucznik musi być mobilny, jeśli jest to niemożliwe trzeba posłużyć się bronią do walki wręcz.

M a g

Magowie to klasa trudna do jednoznacznego określenia w kategorii dobry/zły. A to dlatego, że na początku rozgrywki bardzo ciężko przeżyć w niegościnnym świecie Gothika (słabiak z niego i tyle). Z kolei po osiągnięciu pewnego poziomu doświadczenia, magicy zamieniają się w chodzące maszyny bojowe.

Najważniejszym atrybutem dla maga jest Pradawna wiedza. To od jej poziomu zależy możliwość nauczenia się czarów i zdobycia zdolności czarodziejów. Oprócz chramów i nauczycieli, punkty prastarej wiedzy zdobywasz wykonując niektóre zadania (zwiększające tę cechę o jeden punkt). Jednak najcenniejszym sposobem na rozwój tej cechy, jest odszukiwanie i korzystanie z kamiennych tablic, obelisków i magicznych ksiąg. Te przedmioty, nie dość, że mogą zwiększyć Prastarą magię o pięć lub nawet dziesięć punktów, to jeszcze korzystanie z nich nic nie kosztuje. Naprawdę warto skorzystać z każdej okazji darmowego nauczania.

Oprócz Prastarej wiedzy, mag musi inwestować w punkty many oraz czary. Czarów magii Innosa lub Beliara możesz nauczyć się w kapliczkach poświęconych danemu bóstwu (chramach). Z kolei czarów magii Adanosa nauczysz się od nauczycieli: jednego z magów wody lub druidów, których spotkasz podczas wędrówki. Niektórych czarów nauczysz się dopiero po wybraniu określonej ścieżki (pod koniec gry). Na pewno zdarzy się tak, że będziesz musiał zmierzyć się z wrogiem w starciu wręcz. Dlatego też magowie nie powinni zaniedbywać umiejętności Walka kosturem. Ten skill przynosi korzyści nie tylko podczas starć wręcz – z reguły kostury zwiększają też atrybuty kluczowe dla magów (można też znaleźć takie, które uczą konkretnych umiejętności).

Jest też całkiem sporo umiejętności wspierających rozwój i funkcjonowanie maga. Można do nich zaliczyć Szybką naukę (szybciej zdobywasz punkty doświadczenia), Mroczny Mag i Mag Wody (zwiększasz skutki używania czarów z określonych szkół) oraz Regeneracja many (chyba nie trzeba tłumaczyć). Szczególnie ten ostatni skill jest godny polecenia.

Jak rozwinąć najszybciej dobrą postać maga? Najlepiej chyba jest od początku oszczędzać punkty doświadczenia na najważniejsze zdolności magików. Oznacza to, że przez dłuższy czas trzeba się wspierać walką wręcz, a jeszcze lepiej strzelaniem z łuków (to się zawsze przyda). Postępuj tak aż do momentu, w którym będziesz w stanie wyuczyć się Regeneracji many – wtedy biegnij do kogoś, kto Cię tego nauczy (na przykład Karrypto z Vengardu lub Saturasa w Varant). Potem możesz pozwolić sobie na zajęcie się tylko rozwijaniem magicznych umiejętności.

Na początku gry będzie ciężko utrzymać maga przy życiu, najlepiej korzystać z taktyki właściwej dla łuczników. Po zdobyciu większej ilości many i umiejętności Regeneracji many, mag wreszcie pokaże, na co go stać. Korzystając z kombinacji czarów Lodowa Lanca i Kula ognia, jesteś w stanie wykosić większość wrogów, zanim zauważą, co się dzieje (czary rzucasz z szybkością karabinu). Jeśli przeciwnikom uda się podejść bliżej, rzucasz coś w rodzaju Pierścienia Ognia, a w ostateczności pozostaje kostur. Ale to naprawdę w ostateczności, bo po nauczeniu się Regeneracji many praktycznie nie będziesz miał równych sobie rywali.

Najważniejsze przedmioty i postaci

Ogniste puchary

Zaczniemy od Ognistych Pucharów, bo to pierwsze z tak ważnych przedmiotów, których musisz poszukać. Pucharów jest dwanaście i są porozrzucane po całym świecie. Poniżej mapa z zaznaczonymi lokacjami, w których odnajdziesz przedmioty.

1. **Vengard** – puchar dostaniesz od paladyna Markusa, czyli pierwszej postaci, z którą się spotkasz po skorzystaniu z kamienia teleportacyjnego do świątyni w Vengardzie.

2. **Cape Dun** – puchar ma orkowy kupiec Urkrass. Możesz odkupić puchar od Orka (będzie Cię to kosztowało 100 sztuk złota). Wcześniej musisz dostać zadanie związane z ekwipunkiem schwytanego paladyna (rozmawiaj z Asasynem łowcą nagród w Cape Dun).

3. **Okara** – puchar jest w posiadaniu maga ognia Rakusa ukrywającego się w pobliskiej jaskini (bardzo trudno ją znaleźć). Puchar dostaniesz po wykonaniu zadań dla maga.

4. **Geldern** – puchar znajduje się w kopalni w samym Geldern. Odszukaj korytarz bez oświetlenia, użyj pochodni a znajdziesz puchar leżący na końcu korytarza.

5. **Silden** – puchar leży na stole w chacie jednego z Orków Zapotecka. Będziesz musiał go ukraść (nie muszę dodawać, że nie możesz zostać złapany na gorącym uczynku).

6. **Nemora** – puchar ma tutejszy mag Treslott. Wykonasz dla niego zadanie i dostaniesz puchar.

7. **Trelis** – puchar ma paladyn Konrad. Odda Ci go po krótkiej rozmowie.

8. **Montera** – puchar ma niewolnik Bengerd pracujący przy poszukiwaniu artefaktów w świątyni. Z Bengerdem związane jest pewne zadania, ale puchar dostaniesz tylko wtedy, gdy dokładnie wypytasz niewolnika o jego pracę przy kopaniu.

9. **Granica Varantu** – puchar ma były paladyn, bandyta Kurt. Musisz go zabić i zabrać puchar ze skrzyni w obozowisku bandziorów. W walce pomoże Ci inny paladyn spotkany pod Nemorą.

10. **Mora Sul** – puchar ma kupiec Masil. Odda Ci go po wykonaniu kilku zadań.

11. **Okolice Mora Sul** – puchar jest w brzuchu rannego pełzacza piaskowego. Wcześniej odszukaj paladyna Cruza, który zaprowadzi Cię na miejsce walki z pełzaczami. Zabij bestię, zabierz puchar i porozmawiaj z Cruzem.

12. **Klasztor** – puchar ma Milten. Odda Ci go bez problemu.

K l u c z e

K l u c z e d o ś w i ą t y n i A l S h e d i m

1. Jeden klucz ma Saturas, odda Ci go bez problemu.

2. Drugi klucz ma Lester, dostaniesz go po zabiciu Orków pracujących przy wykopaliskach. Możesz także pobić Lestera i zabrać mu klucz.

3, 4, 5. Pozostałe trzy klucze znajdują się w skrzyniach na terenie ruin Al Shedim – przeszukaj ruiny i skrzynie.

K l u c z e d o ś w i ą t y n i M o r a S u l

1. Kalesch – nadzorca Orków obiecuje oddanie klucza po tym jak przyniesiesz wszystkie pozostałe. Uważaj jednak, bo zamiast spełnić obietnicę zaatakuje Cię. Pobij go i zabierz mu klucz.

2. Kirk – to jest najemnik, którego spotkasz w karczmie Hectora w Mora Sul. Kirk wciągnie Cię w pułapkę pod pretekstem poszukiwania klucza – zabij najemnika i zabierz klucz.

3. Gonzales – klucz ma władca Mora Sul Gonzales. Odsprzeda Ci go za okrągłą sumkę 10 tysięcy sztuk złota.

4. Yussuf – klucz ma zbiegły niewolnik Yussuf, którego spotkasz w tej samej oazie, co paladyna Cruza. Niewolnik odda Ci klucz bez walki, ale możesz go też zabić.

5. Ilja – klucz ma kupiec Ilja z Mora Sul. Odda Ci go w zamian za przysługę (obiecaj, że przyniesiesz z ruin cenną misę).

Artefakty Pradawnych (Artefakty Adanosa)

1. **Szata Adanosa** – znajdziesz ją w świątyni Al. Shedim (najpierw ją musisz otworzyć).

2. **Pierścień Adanosa (Pierścień magii)** – znajdziesz go w Nordmarze, w jednym z grobów starożytnych wojowników – Akashy (szukaj przy jego ciele).

3. **Pierścień Adanosa** – znajdziesz go przy ciele demona, którego będziesz musiał pokonać w dawnej twierdzy paladynów Gotha.

4. **Amulet Adanosa** – posiada go dowódca Orków w Trelis Vak. Amulet odkupisz za 50 tysięcy sztuk złota, albo po prostu zabij Orka i zabierz amulet.

5. **Korona Adanosa** – znajdziesz ją w świątyni w Mora Sul (po tym jak ją otworzysz).

Kamienie teleportacyjne

Kamienie są cennymi przedmiotami, pozwalającymi na błyskawiczne przenoszenie się z miasta do miasta. Czasem także ich odszukanie jest warunkiem wykonania jakiegoś questa. Oto ich lista:

1. **Ardea** – kamień leży na stole tuż obok Hamlara.

2. **Reddock** – kamień znajduje się w południowej jaskini, tej którą masz oczyścić dla Joey'a. Kamień jest w skrzyni bronionej przez grupkę goblinów.

3. **Cape Dun** – kamień jest w magazynie Urkrassa. Możesz go stamtąd ukraść (na przykład przy okazji kradzieży trzech pucharów dla złodzieja z Cape Dun).

4. **Montera** – kamień jest w jednej z opuszczonych chat, tuż obok kwatery dowódcy najemników.

5. **Gotha** – jeden kamień leży w skrzyni w domu Orka więżącego Gorna. Drugi kamień znajdziesz w samej Gocie, w kuźni.

6. **Faring** – kamień znajdziesz w jaskini tuż przy wejściu do miasta (tuż obok kopie Rocko). Idź na sam koniec tunelu.

7. **Świątynia w Vengardzie** – ten kamień jest ukryty w Gotha. Musisz wejść do podziemnych tuneli (tam gdzie są pozostałości po arenie) i powędrować do końca jednego z tuneli – kamień leży na skrzyni.

8. **Sala tronowa w Vengardzie** – kamień posiada mag Karrypto rezydujący w komnacie nad salą tronową.

9. **Okara** – kamień leży na głazie, tuż obok wejścia do Okary.

10. **Silden** – jeden kamień posiada szaman Grompel. Drugi kamień leży pośrodku kamiennego kręgu znajdującego się obok północnego wejścia do Silden.

11. **Geldern** – jeden kamień posiada Asasyn Mirzo. Drugi leży na kamieniu przy południowym wejściu do miasta (obok skrzyni).

12. **Trelis** – kamień leży w skrzyni za kaplicą Beliara.

13. **Nemora** – jeden kamień posiada mag Treslott. Drugi znajdziesz w skrzyni niedaleko wschodniego wejścia do Nemory.

14. **Braga** – kamień ma kupiec przy północnym wejściu do miasta (Bernado). Musisz go pobić i odebrać mu kamień (pobicie kupca i tak będzie konieczne, więc nie miej skrupułów).

15. **Ben Erai** – kamień leży na beczce przy wejściu do kopalni. Drugi znajduje się na końcu najwyżej położonego kopalnianego tunelu.

16. **Lago** – kamień leży niedaleko Rasula (hodowcy ziela).

17. **Ben Sala** – kamień znajdziesz koło kuźni.

18. **Bakaresh** – kamień znajdziesz tuż obok Silvia.

19. **Świątynia w Bakaresh** – kamień znajdziesz w samej świątyni, w jednym z pokojów mieszkalnej części.

20. **Mora Sul** – kamień leży na ławce obok Bandaro.

21. **Ishtar** – jeden kamień znajdziesz na ławce obok wejścia do miasta. Drugi kamień jest koło łóżka w komnacie Zubena.

22. **Klan Wilka** – kamień jest w chacie myśliwego Ronara.

23. **Klan Młota** – kamień jest w kuźni Ingvara.

24. **Klan Ognia** – jeden kamień znajduje się w chacie wodza klanu, drugi kamień znajdziesz w odosobnionej chacie stojącej na uboczu.

25. **Klasztor** – kamień znajduje się w zamkniętej skrzyni, na dolnym poziomie biblioteki.

26. **Wieża Xardasa** – kamień jest na piętrze w pracowni maga.

Kamieni może być więcej, podobno można znaleźć je na przykład przy ciałach powalonych wrogów.

N a u c z y c i e l e

W Gothic 3 mamy do czynienia z dużą ilością zdolności nic więc dziwnego, że i nauczycieli jest całe mnóstwo. Postaci mogących nauczyć nas określonych skilli w stopniu podstawowym i średnim nie będę wymieniał – praktycznie w każdym mieście można znaleźć takich osobników. Poniżej zamieszczę mistrzów w danym fachu (i to też tylko tych rzadszych, bo na przykład mistrzów miecza jest ponad dziesięciu) i nauczycieli unikalnych zdolności.

ZDOLNOŚCI BOJOWE

Paladyn – nauczycielem zostanie Rhobar, po tym jak wybierzesz ścieżkę Innosa.

Regeneracja – nauczycielem może być Rhobar (po wybraniu ścieżki Innosa) albo też naczelny dowódca wojsk Orków Kan (z Faring).

Mistrz dwóch ostrzy – nauczycielem zostanie Ugrasal z Ishtar (po tym jak będziesz mógł się tam dostać).

Duży oręż III – nauczycielami są Hogar z Klanu Wilka (po pojedynku) oraz Ugolf z Klanu Młota (po wypełnieniu zadania dla niego).

Zabójca Orków – nauczycielem jest Hogar z Klanu Wilka (po pojedynku).

ZDOLNOŚCI MYŚLIWSKIE

Mistrz łucznictwa – nauczycielami są myśliwy Falk z Silden, Candela z Okary i Bogir z Klanu Wilka

Łowca Orków – nauczycielem jest Chris z bezdroży Vangardu (ten obozujący w kamiennym kręgu), Armon z Cape Dun oraz Candela z Okary.

Mistrz kuszy – Anog z Silden i Marik z Montery.

ZDOLNOŚCI MAGICZNE

Mroczny mag – Tizgar z Bakaresh.

Mag wody – Saturas z Ruin Mora Sul, Vatras z Lago.

Regeneracja many – Karrypto z Vengardu, Saturas z Al Shedim, Sigmor z Bakaresh.

Szybka nauka – Magowie wody: Cronos, Merdarion, Saturas, Vatras, Riordian, a także Delazar z Ishtar.

Walka kosturem III – Ateras z Bakaresh, Shakyor z Lago.

Magia druidów – druidzi Porgan i Torn.

ZDOLNOŚCI ZŁODZIEJSKIE

Arcytrudna kradzież kieszonkowa – Peer z farmy obok Trelis.

Otwieranie arcytrudnych zamków – Lares w Geldern.

Obalenie – Lares w Geldern.

Morderstwo – Ugrasal w Ishtar.

ZDOLNOŚCI ALCHEMICZNE

Wyrób trucizn – Aldo z Bakaresh, Delazar z Ishtar, Eusebio z Ben Erai i Rasul z Lago.

Zatrute ostrze – ci sami nauczyciele, co powyżej plus Esiel z Cape Dun.

Wyrób zatrutych strzał – Aldo, Delazar, Eusebio i Rasul.

Warzenie mikstur przemiany – druid Porgan.

ZDOLNOŚCI KOWALSKIE

Ulepszanie pancerza – Ingvar z Klanu Młota

Wykuwanie broni z czystej rudy – Ingvar z Klanu Młota

POZOSTAŁE ZDOLNOŚCI

Akrobatyka – myśliwy Pavel z Silden, niewolnik Harek z Cape Dun (jeśli nie oddasz go Asasynowi)

Wytrzymałość wilka – myśliwy Pavel z Silden oraz druid Torn.

Odporność na osłabienie – Renwik z Geldern.

Odporność na trucizny – Peratur z Geldern.

Odporność na gorąco – Sanuyem z ruin Mora Sul, Tufail z Bragi.

Odporność na chłód – Bogir z Klanu Wilka, Lars z Silden (jak go uwolnisz).

Prawdopodobnie nauczycieli jest więcej, nie wszystkie zdolności też wziąłem po uwagę. Dla większości osób trzeba będzie wykonać zadanie, zanim zgodzą się zostać Twoimi mentorami.

Trzy sposoby ukończenia

Przez długi czas możesz grać w Gothic 3 nie zawracając sobie głowy rozmaitymi frakcjami, lecz prędzej czy później ten moment nadejdzie. Autorzy stworzyli trzy możliwe zakończenia gry, po jednym dla każdej z głównych frakcji (Rebelianci, Orkowie i Asasyni). Poniżej podam najszybsze sposoby na ukończenie rozgrywki zgodnie z każdą ścieżką.

Ś c i e ż k a R e b e l i a n t ó w

Ardea

Przygodę zaczynasz w Ardei. Po wyzwoleniu wioski od Orków wykonaj tylko zadanie Gorna, który doprowadzi Cię do Reddock.

Reddock

W Reddock przede wszystkim będziesz musiał zdobyć zaufanie Rebeliantów i ich przywódcy Javiera. Wykonaj wszystkie zadania podnoszące reputację a w końcu Javier wtajemniczy Cię w dalsze plany. Będziesz musiał udać się do Cape Dun i odszukać agenta podziemia.

Cape Dun

W Cape Dun i tak musisz zacząć od zdobycia zaufania Orków (nawet jeśli chcesz doprowadzić do rewolucji i wypędzenia najeźdźców z miasta). Wykonaj więc wszystkie zadania podnoszące reputację w mieście aż do momentu, kiedy będziesz mógł się spotkać z paladynem Wenzelem więzionym przez Orków. Po rozmowie z nim i agentem Rebeliantów Philem przygotuj się do odbicia miasta. Kiedy będziesz gotowy, ruszaj do boju.

Montera

W Cape Dun niewiele się dowiesz, będziesz musiał ruszyć do Montery. W Monterze przede wszystkim musisz skontaktować się z przywódcą najemników, by nikt nie podejrzewał Cię o współpracę z Rebeliantami. Potem faktycznie nawiąż kontakty z rebeliantami obozującymi wokół Montery i wykonuj dla nich zadania. Pracuj dla nich tak długo aż dostaniesz nazwisko ich szpiega w mieście i hasło spiskowców. Szpieg poinformuje Cię o planach wypędzenia Orków z Montery. Ty musisz zaatakować samego wodza Vareka – zanim to będzie możliwe musisz mieć wysoką reputację, co oznacza konieczność wykonania mnóstwa questów dla Orków i najemników. Kiedy będziesz gotowy przeprowadź rewolucję.

Gotha

Po wyzwoleniu Montery skieruj się do Gothy. Tam po wybiciu oddziału Orków skieruj się do zamku. Nie wchodź jednak do samego zamku, bo tam czyha potężny demon. Oczyść tylko teren przed zamkiem i wejdź do kopalni w Gotha, gdzie znajdziesz kamień teleportacyjny do świątyni w Vengardzie. Skorzystaj z niego.

Vengard

W Vengardzie będziesz musiał przebić się do samego króla Rhobara. Porozmawiaj z nim i wysłuchaj jego poleceń. Weź od maga Karrypto kamień teleportacyjny do sali tronowej Rhobara i ruszaj tropem Xardasa na północ do Nordmaru. Twój pierwszy cel to Faring.

Faring

Faring interesuje Cię tylko dlatego, że tędy wiedzie droga do Nordmaru. Żeby dostać się na przełęcz musisz mieć odpowiednią reputację i wkupić się w łaski myśliwych. Kiedy będziesz gotów ruszaj na mroźną północ.

Klan Młota

Musisz dostać się do Klanu Młota. Tutaj niewiele Ci pomogą, poza wysłaniem Cię do Klanu Wilka. Możesz ruszać tam od razu, ale warto poświęcić nieco czasu na wykonanie zadania związanego z odbiciem kopalni i wielkiego pieca Klanu Młota. Kiedy to zrobisz, ruszaj do następnej siedziby górali.

Klan Wilka

W Klanie Wilka wreszcie spotkasz osoby, które nie tylko wiedzą coś o Xardasie, ale mogą także doprowadzić Cię do jego siedziby. Skorzystaj z pomocy.

Wieża Xardasa

Wreszcie dorwałeś maga. Wysłuchaj jego opowieści o wojnie bogów i potężnych artefaktach. Potem użyj kamienia teleportacyjnego i wracaj do króla Rhobara zdać mu raport. Czas ruszać na poszukiwanie artefaktów. Pierwszy cel to Geldern.

Geldern

Osobnikami wiedzącymi najwięcej na temat artefaktów są orkowi szamani, a szczególnie ich przywódca Grok. Żeby się do niego dostać musisz mieć wysoką reputację, więc wykonuj zadania podnoszące reputację w Geldern. Kiedy dostaniesz się do szamana wysłuchasz opowieści i dostaniesz mapę z zaznaczonymi miejscami, w których prowadzone są wykopaliska. Najbliżej jest Trelis i tam właśnie się udaj.

Trelis

Prowadząc dochodzenie w Trelis dowiesz się, że artefakt ma dowódca miasta Vak. Możesz go odkupić za 50 tysięcy złotych monet, ale jest prostszy sposób: skontaktuj się z buntownikami z Nemory i sporządźcie plan ataku na miasto. Zabij Vaka i odbierz mu artefakt. Czas teraz wyruszyć na pustynie Varantu po kolejne artefakty.

Mora Sul

Drugi z artefaktów znajduje się w ruinach Mora Sul. Porozmawiaj z zarządzającym wykopaliskami Kaleschem a dowiesz się o zaginionych kluczach. Odszukaj je (nie obejdzie się bez wykonywania questów dla mieszkańców miasta), potem otwórz świątynię i zdobądź artefakt. Następnie udaj się na wykopaliska Al Shedim.

Al Shedim

W Al Shedim odszukaj Saturasa. Po raz drugi będziesz musiał poszukać kluczy do świątyni. Otwórz ją i zdobądź kolejny artefakt. Możesz teraz opuścić Varant – udaj się do Gotha.

Gotha

Tu już raz byłeś, ale teraz możesz wejść do samego zamku. Zabij panoszącego się tu demona i zabierz należący do niego pierścień – to kolejny artefakt. Czas na zebranie ostatniego przedmiotu – udaj się znów do Nordmaru i siedziby Klanu Ognia.

Klan Ognia

Tu musisz wziąć do przywódcy klanu zadanie związane z grobowcami przodków. W jednym z grobowców, należącym do Akashy, odnajdziesz ostatni z artefaktów Adanosa. Czas zrobić użytek z tych potężnych przedmiotów. Udaj się do klasztoru w Nordmarze.

Klasztor

W klasztorze odszukaj posąg Innosa i pomódl się przy nim – zostanie Ci objawiona wola boga. Musisz wyzwolić Myrtane od panowania Orków a także zabić Zubena.

Udaj się do Ishtar w Varancie i zabij przywódcę asasynów Zubena. Musisz mieć wysoką reputację u Asasynów by wejść do miasta, co wiąże się z koniecznością wykonania wielu zadań dla Asasynów. Drugim sposobem jest nawiązanie współpracy z Koczownikami i wyzwolenie pustyni spod władzy Asasynów. Po zabiciu Zubena wracaj zająć się sprawą Orków.

Pozostały Ci jeszcze trzy miasta do wyzwolenia spod okupacji Orków: Geldern, Sildern i Faring. Wypędź Orków precz, tam gdzie się da korzystając z pomocy Rebeliantów. Po wykonaniu zadania wróć do Innosa i zdaj relację.

To koniec ścieżki Rebeliantów.

Ś c i e ż k a O r k ó w

Ardea

Przygodę zaczynasz w Ardei i na początku nie masz wyjścia: musisz wybić Orków. Potem możesz udać się śladem Gorna do Reddock, ale że się tam i tak nic nie dowiesz na temat Xardasa, udaj się od razu do Cape Dun.

Cape Dun

W Cape Dun zapracuj na szacunek Orków i porozmawiaj z ich liderem Urukiem. Pomóż mu odnaleźć szpiega rebeliantów a następnie zniszcz Reddock. Niewiele się tu dowiesz, więc ruszaj do Montery.

Montera

W Monterze możesz zbawić tylko chwilkę. Dowiesz się tylko, że szamani Orków (mogący coś wiedzieć na temat Xardasa) znajdują się w Geldern i Silden. Ruszaj na początek do Silden.

Silden

W Silden, podobnie jak w Monterze, nie musisz spędzać wiele czasu. Wystarczy, że odszukasz szamana Grompela i wypytasz go o Xardasa. Ten skieruje Cię na północ. Tym razem nie musisz odwiedzać Faring, bo niedaleko Silden jest inna przełęcz do Nordmaru.

Klan Wilka, Klan Młota

Odwiedź oba klany i poszukaj informacji na temat kryjówki Xardasa. Szaroskóry doprowadzi Cię do wieży maga.

Wieża Xardasa

Spotkasz się z nekromantą i wysłuchasz jego opowieści o bogach i artefaktach. Będziesz musiał je odszukać. Ruszaj w drogę.

Geldern, Trelis, Mora Sul, Al Shedim, Gotha, Klan Ognia

Czeka Cię teraz poszukiwanie artefaktów. Odwiedzisz te same miejsca, które opisywałem przy okazji poprzedniej ścieżki, z tym, że sposób załatwiania niektórych spraw będzie inny (oczywiście nie będziesz walczył z Orkami). Po zdobyciu wszystkich artefaktów Wracaj do wieży Xardasa.

Wieża Xardasa

Porozmawiaj z magiem i wysłuchaj jego planu. Xardas pragnie zniszczyć wszystkie artefakty i boskie pierwiastki obecne na ziemi. Wykonaj jego plan, co do joty.

Pierwsze kroki skieruj do Klanu Młota. Musisz dostać się do ich wielkiego pieca w kopalni, by tam wrzucić artefakty (razem z magicznym kamieniem otrzymanym od nekromanty). Wróć potem do Xardasa, bo to nie koniec misji.

Kolejne kroki to pozbawienie cząstki boskiej mocy dwóch przywódców: Rhobara i Zubena. Żaden z nich nie będzie chciał oddać jej dobrowolnie, więc będziesz musiał ich zabić. Ruszaj więc do Vengardu i Ishtar wykonać misję (po zabiciu obu wodzów zabierz należące do nich Berło Varantu i Kostur Wiecznego Wędrowca). Potem wracaj do Xardasa odebrać ostatnie polecenia.

Czas na to byście obaj opuścili ten świat. Eskortuj Xardasa do magicznego portalu, uaktywnij go (korzystając z przedmiotów zabranych Zubenowi i Rhobarowi), a następnie przejdź wraz z nekromantą przez portal.

To koniec ścieżki Orków.

Ścieżka Asasynów

Ten sposób ukończenia rozgrywki pojawia się dopiero po tym jak dotrzesz do Varantu. Właściwie to nieważne jest czy wcześniej korzystałeś ze ścieżki Orków czy Rebeliantów (a może swojej własnej), ważne byś już wiedział, o co chodzi z artefaktami.

Ishtar

Ścieżka Asasynów oznacza ścisłą współpracę z przywódcą Asasynów Zubenem. Żeby dostać się do Ishtar, gdzie przebywa Zuben, musisz mieć wysoką reputację u Asasynów, (czyli musisz odwiedzić kilka miast o popracować dla nich). Po rozmowie z Zubenem (a wcześniej wygraniu jego sprawdzianu), dostaniesz zadania do wykonania.

Pierwszym krokiem jest poznanie zamysłów Xardasa. Już pewnie z nim rozmawiałeś, więc możesz zdać relację Zubenowi. Wtedy przywódca Asasynów rozkaże Ci szukać artefaktów i przynieść je do Ishtar.

Artefakty odszukaj według sposobów opisanych przy okazji poprzednich ścieżek i wracaj z nimi do Varantu. Kolejnym krokiem będzie złożenie tych przedmiotów na ołtarzu Beliara w Bakaresh (wraz z Kosturem Wiecznego Wędrowca, otrzymanym od Zubena). Udaj się tam.

Żeby dostać się do świątyni będziesz musiał zdobyć wysoką reputację w mieście (być może już ją masz). Złóż artefakty na ołtarzu Beliara i przyjmij jego misje.

Misje Beliara polegają na totalnej eksterminacji. Do wykonania masz szereg wyroków:

Xardas – udaj się do wieży maga i zabij go.

Rhobar – udaj się do Varantu i zabij króla Rebeliantów.

Zuben – czas przyszedł na przywódcę Asasynów, udaj się do Ishtar i zabij go.

Przywódcy Orków – musisz zabić orkowych przywódców we wszystkich wielkich miastach: Uruka w Cape Dun, Vareka w Monterze, Umbraka w Silden, Groka w Geldern, Vaka w Trelis i samego Kana w Faring.

Po załatwieniu spraw, wracaj do Beliara zdać relację.

To jest koniec ścieżki Asasynów.

To, co opisałem powyżej jest oczywiście maksymalnym skrótem. Pominąłem sporo zadań w miastach, które odwiedzamy, nie mówiąc o lokacjach porozrzucanych na całym świecie, do których można, ale nie trzeba zaglądać. Podane ścieżki stanowią swojego rodzaju szkielet rozgrywki, natomiast reszta należy do gracza.

Życzę powodzenia.

Andrzej „Rylak” Rylski

NAJLEPSZE PORADNIKI DO GIER
GRY OnLine™
www.gry-online.pl